Conexión MANGA

No. 44
$ 15.00
$ 2.00 Dls.
U.S.A.

LA MUSICA

Y LA PELICULA

LA NUEVA IMAGEN DE

FUERZA G

Además:
LA PIRATERIA EN LOS VIDEOJUEGOS

LO MEJOR DE LOS 90

COMIQUEANDO POR LA CIUDAD

GRAN FESTIVAL CULTURAL CIUDAD DE MEXICO

XXXI Feria Metropolitana del Libro Ciudad de México

Del 13 al 21 de abril de 2002, se llevará a cabo un evento tan especial que sería una pena perdérselo: La XXXI Feria Metropolitana del Libro Ciudad de México, a realizarse en las instalaciones del World Trade Center Ciudad de México, ubicado en la calle de Filadelfia S/N, a media cuadra de Av. Insurgentes.

¿Y porqué es tan especial una feria de libro para ustedes, lectores fieles de Conexión Manga? Pues porque por primera vez, los organizadores de este evento han dirigido un espacio específico para los aficionados a la historieta.

En la Feria encontrarás Libros, comics, material didáctico, periódicos, revistas, y mucho más de las más prestigiosas editoriales de país y el mundo. Entre las actividades regulares de la feria habrá:

-El Pabellón de Comic, presentado con el apoyo de organizadores del festival TNT.
-Invitados especiales, nacionales e internacionales
-Un Taller de Modelismo y Dibujo de comics, impartido por miembros del IMAC, Centro de Artes Plásticas. Este taller será de entrada libre para todos los visitantes de la Feria.
-Firmas de libros y comics.
-Dentro de la Feria también se llevará a cabo el VI Festival Internacional de Ficción y Fantasía, organizado por escritores especialistas en este campo. Este año rinden un homenaje a J.R.R. Tolkien, autor de El Señor de los Anillos.
-Tendremos también el II Encuentro Nacional de Culturas y Música Góticas, para los aficionados a lo tenebroso. De igual forma se llevará a cabo el III Encuentro Nacional de Ficción, Cortometraje y Animación. Y para los más científicos podrán asistir al Encuentro Nacional de Robótica y Realidad Virtual.

CONTINUA EN LA TERCERA DE FORROS

Conexion MANGA

No. 44

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
MARZO DEL 2002 ***EDICION CATORCENAL***

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.
Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

EDITORIAL

Posiblemente la mayoría de los aficionados al manga, anime, cómic e historieta nacional se forjaron como tales en la década de los noventa. Es casi seguro que estos aficionados, que han adoptado el término "otaku", conocieron el anime y manga a través de alguna serie en particular como Dragon Ball , Sailor Moon, Ranma 1/2 o Guerreras Mágicas y su gusto los condujo por un camino incierto, pero que se revelaba fascinante.

Juntándose con los amigos, congregándose masivamente en las convenciones y abasteciéndose de productos en tiendas especializadas, todos disfrutaban esta cultura de afición que no existía hace diez años. De la televisión matutina pasaron al cómic o libro de importación, a la figura de colección y, finalmente, al deseo de información constante y profesional.

A finales de 1999 surgió Conexión Manga, y más de 40 números después seguimos tratando de satisfacer ese deseo. Es hora de hacer un recuento de las mejores animaciones o las más representativas de la década de los noventa y principios del 2000.

Hablaremos también, en un reportaje especial, de la animación de X, del grupo CLAMP y su respectivo soundtrack. Animación apocalíptica de fin de siglo en el nuevo milenio, ¿qué tal?

STAFF

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

SUBDIRECTOR
ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
HECTOR CISNEROS
CARLOS ANDRES MARTINEZ
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS G.

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA
CYNTHIA SADURNI
"ARCUS" **SAGA FINAL**
GUION Y DIBUJO
MARTIN ARCEO Y CYNTHIA SADURNI

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR M. ALATORRE C.
ByN: R.ERIC MIRAMON R.

CORRECTOR DE ESTILO
DAVID REYES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

CONTENIDO

2 **REMEMBRANZAS**
Cronología del anime en México

5 **MADE IN USA**
Blade

8 **GALERIA**
El arte de los lectores

17 **TRUCOS Y TRIQUES**
Soul Reaver

18 **CLASICOS DEL ANIME**
Fuerza G

20 **HOBBIES**
Torneo de tarjetas

21 **ANIME**
La Rosa de Versalles

22 **ANTES Y DESPUES**
La Mujer Maravilla

25 **VIDEOJUEGOS**
De lo Original a lo pirata

27 **ANIME**
X: El anime

30 **DEL MANGA AL ANIME**
Diseñando personajes

CRONOLOGIA DEL ANIME EN MEXICO

La Revolución De Fin De Siglo

Por ANGEL ZUÑIGA

Recordarán que en números anteriores de Conexión Manga (18 y 19) había comenzado la revisión del anime visto en televisión nacional desde la época de los 60, con Astroboy encabezando la lista, hasta los 80, era de los Transformes y Mazinger Z.

Continuando con esto, es necesario recordar lo importante que fue para la transmisión de animación japonesa a mediados de los 80 la barra de animación del canal Cinco, el cual ha emitido más animación de este origen que ningún otro.

La fuerte popularidad de Mazinger Z provocó un interés en este canal por transmitir programas de estilo similar. Por lo tanto, a mediados de los 80 tenemos la invasión de los mechas: VOLTRON, en sus dos versiones; la estadounidense -donde al robot gigante lo formaban varios transportes con diversos propósitos- y la japonesa en los 90 -en su caso eran seis vehículos con morfología felina-, sin duda la más atractiva.

Posteriormente tendríamos en nuestro país la versión japonesa de TRANSFORMERS, que a la fecha todavía es una idea atractiva para generar nuevas interpretaciones que mantienen viva su historia —BEAST WARS la más reciente.

Para la gran mayoría de los aficionados, ROBOTECH marca el "antes y después" de la animación japonesa en México. La guerra entre los humanos y los Zentraedi, a bordo de las naves y los mechas mejor realizados de aque-lla época, capturó la atención de miles, que elevaron a Robotech a la categoría de clásico.

No sólo robots gigantes llenaron la programación de canal Cinco. En horarios vespertinos se transmitieron series realizadas bajo la influencia de Remy, Candy Candy, Heidi y obras más románticas, en su mayoría basadas en novelas literarias clásicas o costumbres y escenarios europeos; por ejemplo, BELL Y SEBASTIÁN, historia donde un osado niño de los Pirineos busca a su madre acompañado por un enorme perro incomprendido, fue una serie bien recibida a pesar de ser una copia de Marcos, de los Apeninos a los Andes. También en esta época se transmitió con éxito SANDY-BELL, donde fuimos testigos de las aventuras de esta chiquilla dedicada a cuidar el "jardín secreto de mamá" y buscar a Marcos, el amor de su vida, mientras se forjaba una carrera como reportera. Posteriormente el éxito de Sandybell resultó en una revista de historietas publicada en México por parte de editorial Vid, la cual no tuvo mucho éxito por haberse lanzado ya muy tarde.

Otras obras de este periodo (mediados y finales de los 80) son: LOS ROBINSON, donde la jovencita Flon fue la delicia de los espectadores durante su estancia en la isla desierta; TOM SAWYER, de las más carismáticas y que supo capturar el ambiente de la obra literaria de Mark Twain, y CORAZÓN, DIARIO DE UN NIÑO, basada en la obra de Edmundo de Amicis, estas dos últimas transmitidas primero por el canal Nueve de Televisa.

La transición

Si Robotech es por excelencia él clásico de la animación japonesa en México, SAINT SEIYA marcó la evolución de los 80 a los 90. Conocida en español como CABALLEROS DEL ZODIACO, empezó a transmitirse por Imevisión en 1988, y sobrevivió al cambio de la emisora a TV Azteca, canal Siete. Saint Seiya fue gran paso para la animación japonesa en nuestro país; la empresa juguetera Bandai invadió el mercado con mercancía de la serie, marcando así un fuerte impulso económico.

Por otro lado, con Caballeros del Zodiaco la animación japonesa salió de los cánones en los que el público mexicano había encasillado a la animación (considerándola principalmente un producto infantil), convirtiéndose en objeto de discusión y polémica a causa de las constantes batallas y derrames de sangre de los caballeros de Atena. Más adelante provocaría que toda serie de anime sufriera comentarios, críticas o ataques de la población nacional en general, que en lugar de sofocar su

impulso, ayudó a afianzarlo con mayor firmeza. El anime había salido de la televisión y comenzaba a invadir otros campos (revistas, juguetes, ropa, comics, entre otros).

Los noventa

Con el éxito de Caballeros del Zodiaco, TV Azteca comenzó a formar su barra de animación japonesa, cuya mayor parte se transmitía los sábados por la mañana, durante el programa CARITELE. Se estrenaron series como LAS GUERRERAS MÁGICAS (MAGIC KNIGHT RAYEARTH), que dio a conocer en México el trabajo de estudio CLAMP e impactó a muchos con el giro sorpresa que dio su historia. Esta serie se transmitió íntegra en México e incluso llegaron a verse los OVA en especiales de los sábados, al cancelarse Caritele.

SAILOR MOON fue otro de los animes estrella de esta televisora. La guerrera de la luna encantó tanto a hombres como mujeres y se convirtió en la serie de animación japonesa de mayor duración transmitida en México; más de 200 capítulos que engloban sus cinco sagas (Sailor Moon, Salior Moon R, S, Super S y Sailor Stars).

Otras series dadas a conocer por TV Azteca fueron SAINT TAIL y DETECTIVE CONAN, lados aparentemente opuestos de la justicia: en la primera se presentaban las aventuras de una joven ladrona que empleaba poderes mágicos para sus hazañas, mientras que en la segunda los casos más complicados eran resueltos por un sagaz detective devuelto a su infancia a causa de un accidente con una fórmula química.

En el horario vespertino de canal Siete se proyectaron dos series centradas en lo medieval fantástico: SLAYERS (LOS JUSTICIEROS), que contaba las aventuras de la desquiciada hechicera Rina Inverse y el torpe caballero Gaurri, y DRAGON QUEST (LAS AVENTURAS DE FLY).

Los problemas y cambios arbitrarios de horario en TV Azteca provocaron que este auge tan prometedor decayera.

Finalmente, las animaciones japonesas de esta cadena se convirtieron en interés solamente de aquellos que tenían el apego y el tiempo de buscar sus programas favoritos a lo largo del día.

Canal cinco, por otra parte, experimentó un éxito similar con el estreno de DRAGON BALL, serie que lanzó la animación japonesa al gusto popular en la mayoría de la población infantil y juvenil. Las aventuras de Son Gokou llegaron a transmitirse en diversos horarios el mismo día, y posteriormente se lanzaron sus secuelas, DRAGON BALL Z y DRAGON BALL GT, que forjaron gran parte de los mitos actuales de la animación japonesa entre los aficionados: las artes marciales, poderes y técnicas, la mercancía de colección el deseo de conocer sobre las voces del doblaje, etcétera.

Con más lentitud, pero seguridad, canal Cinco comenzó a transmitir nuevas series que llamaron poderosamente la atención del público, como: LOS PIZZA GATOS SAMURAI, con las cómicas batallas de Speedy Ceviche, Poly Esther y Guido Anchoa contra el Gran Quesote; REIKO MIKAMI, LA CAZAFANTASMAS, sobre las aventuras de una cínica y avariciosa cazadora de monstruos y fantasmas; NINJA KABUTO, de la cual se vieron muy pocos capítulos; DR. SLUMP, sobre aventuras de la androide Aralé y su creador en la Villa Pingüino, estrenada a raíz del éxito de Dragon Ball y con la que Akira Toriyama comenzó a adquirir renombre en nuestro país; LOS SUPERCAMPEONES, con las hazañas de Oliver Atton en las canchas de fútbol interminables, y finalmente, RANMA 1/2 el mayor éxito comercial de Rumiko Takahashi, la cual, para desagrado de muchos, no evadió la censura nacional.

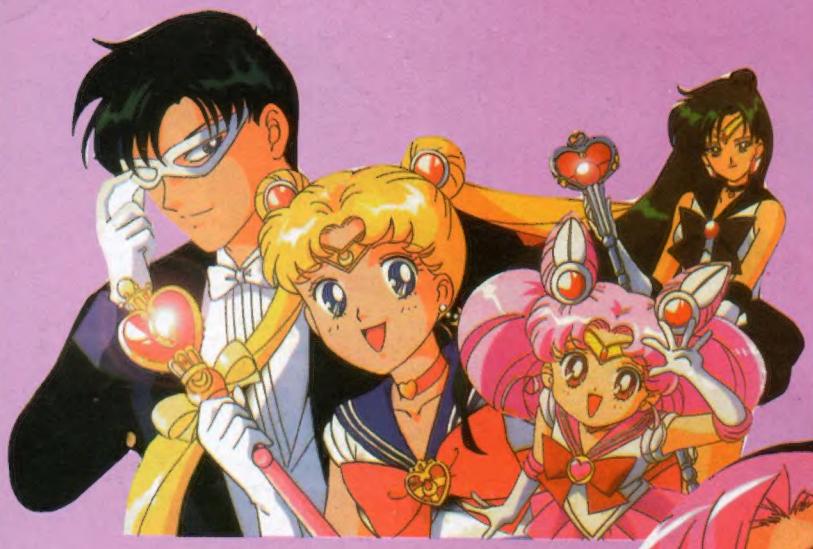
El fenómeno de los monstruos de bolsillo llegó primero con POKÉMON, en 1999. Las aventuras de Ash Ketchum y Pikachu fascinaron a niños y jóvenes, quienes consumieron productos de Pokémon hasta el delirio, convirtiendo a la serie en uno de los éxitos comerciales con respecto al anime más grandes de la última década. El éxito de la serie actualmente continúa con la tercera de sus sagas, Los Viajes Jotho.

DIGIMON y su secuela, DIGIMON 0.2, fueron la respuesta de Toei Animation al éxito de Pokémon, presentando una historia más dramática protagonizada por varios niños elegidos para salvar al mundo digital y el suyo a la vez, y para ello contaron con el apoyo de sus monstruos digitales.

La década de los noventa y el milenio llegan a su fin, y en 2001 el panorama del anime en México abre con SAKURA CARD CAPTOR, estrenada durante el verano, junto con OJA MAJO DOREMI, ambas protagonizadas por niñas con poderes mágicos; Sakura es elegida para capturar las misteriosas cartas Clow y Doremi debe aprender el manejo de sus poderes con la fuerza de la música. Mientras Sakura ha encantado a la mayoría de los aficionados, Doremi halló su público en las niñas más pequeñas.

La nostalgia, el video y la televisón de paga

Cuando el panorama general del anime en televisión abierta no parece prometedor, constantemente se recurre a reposiciones de las series ahora consideradas clásicas. Y es así que durante el final de la década de los 90, del siglo y milenio a la vez, fuimos testigos de retransmisiones de



éxitos pasados en televisión abierta. Así, TV Azteca recurrió a Mazinger Z y Remi, el último con un doblaje diferente al original. De igual manera continuaron las repeticiones de distintas de sus series: Saint Seiya y Magic Knight Rayearth —que culminaron con la transmisión de las películas y sus OVA respectivos—, Sailor Moon y Detective Conan. El mayor enemigo de estas transmisiones y de sus seguidores, como se ha mencionado, han sido los cambios de horario.

Canal Cinco participó también en esta nostalgia de fin de siglo con el reestreno inesperado de Robotech, el cual, para la desgracia de muchos seguidores, se canceló al poco tiempo de iniciada su reposición. En este sentido, tanto en TV Azteca como en Televisa han llegado a descubrir que las series de éxito de antaño no han conseguido igual fama en estos tiempos, por lo tanto han consagrado su barra de animación japonesa en los éxitos seguros —Pókemon, Dragon Ball y Digimon—, mientras que series como Sakura, Ranma y Doremi fueron remitidas a horarios alrededor del medio día. Y es que el público demanda más y mejores series, se ha vuelto más exigente mientras las televisoras apuestan su inversión en series estadounidenses, principalmente de cadenas como Nickelodeon, Cartoon Network y Disney.

Con respecto al video, éste ha sido un medio para la difusión de mejor anime en nuestro país, sin considerar sólo la piratería. A través de videoclubes era posible alquilar compilaciones de series como Los Gatos Samurai, Sailor Moon y Dragon Ball, entre otras. Más tarde fueron las películas de Sailor Moon y los OVA de Ranma 1/2 los que llegaron a los almacenes bajo el sello ANIME, junto con las películas de Pókemon y Digimon. El video es un medio que está al alcance de la mayoría de la población y de los más confiables para la difusión de estas series, ya sea para públicos masivos (Dragon Ball) como para audiencias más especializadas (Evangelion en sus videos directamente importados de Estados Unidos).

La televisión de paga también ha sido un foro especial para la difusión del anime en México, y es a través de este medio donde llegan a probarse series para después ser adquiridas por las cadenas nacionales. Tenemos el caso de Unicable, de Televisa, que llegó a transmitir PERDIDOS EN EL UNIVERSO y EL ANILLO MÁGICO con relativo éxito. Por su parte, Cartóon Network trajo a México antes que nadie SAKURA CARD CAPTOR en su versión original, SAMURAI X (RUROUNI KENSHIN) y CORRECTOR YUI, así como la cadena Fox Kids fue la primera en transmitir DIGIMON, DIGIMON 0.2 y MONSTER RANCHER. Mención aparte merece Locomotion, la cual ha traído lo más representativo del anime: EVANGELION, AKIRA, BUBBLEGUM CRISIS 2040, etcétera. Lo anterior demuestra que para conocer los anime más atractivos se debe pagar por ello.

En Conexión Manga esperamos que hayan disfrutado este paseo por el anime en México a lo largo de cuatro décadas. Deseamos que sus padres recuerden esos momentos felices con Astroboy y Kimba, y si ustedes son padres, permitan con buenos ojos que sus hijos se acerquen a estas obras para así poder disfrutarlas por varias décadas más. Y esta revista estará ahí, para ser testigo de ello.

DERECHOS RESERVADOS:
Los Robinson, Tom Sawyer © Nippon Animation
Saint Seiya © Toei Animation
Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Toei Animation
Ruronin Kenshin ©
Card Captor Sakura © CLAMP/Kodansha
Pokemon © Nintendo/4Kids Ent.
Dragon Basll © Toei Animation
Utena © Chiho Saito/Be Papas

MADE IN USA

BLADE

Por MACBETH

En los setenta Marvel publicó una serie llamada Tomb of Dracula (La Tumba de Drácula), excelente serie que duró sus buenos añitos (casi diez), con el mismísimo Conde Drácula como protagonista (¿el nombre en español no les da una pista?). Bueno, pues en este cómic nació un personaje por demás extraño: Blade, el caza-vampiros (lo sentimos, Buffy, pero él nació muuuuucho antes).

Blade fue creado por Marv Wolfman y apareció por primera vez en el número 10 de Tomb of Dracula, en 1972.
Este sujeto tiene un origen bastante raro: cuando su madre estaba a punto de dar a luz, tuvo complicaciones en el parto, por lo que fue atendida por un dizque doctor que resultó ser un vampiro llamado Deacon Frost, quien la mordió y la mató. Sin embargo, logró dar a luz a Blade, que como resultado de la mordida que recibió su madre, nació inmune a las mordidas de vampiro (me reservo el comentario). Unos amigos de su madre criaron a Blade hasta que tuvo nueve años, cuando comenzó a ayudar al caza-vampiros Jamal Afari. Éste se lo llevó consigo y continuó criándolo, hasta que un buen día Drácula convirtió en vampiro a Afari. Esto obligó a Blade a matarlo y jurar venganza contra Drácula (y de paso contra todos los de su especie [del Conde]). Debido a la muerte de su madre y de Afari, Blade se traumó (como buen personaje de cómic) y se dedicó a viajar por el mundo buscando vampiros para matarlos, hasta que se topó con Drácula, que le quitó a su amigo, y con Frost, que le arrebató a su madre.
Tiempo después, Blade se encontró con Quincy Harker (descendiente de Jonathan Harker, el de la novela original de Stoker) y su banda de cazadores de vampiros. Al principio no se llevaron bien, pues Blade creía que los otros eran muy blandos para el trabajo. En más de una ocasión Blade y los demás lograron matar al Conde, pero sus achichincles lo regresaban siempre a la vida (me viene a la mente el rito de resurrección del Conde Pátula).

En su búsqueda de Deacon Frost, Blade conoció al detective Hannibal King, quien además de ser investigador, era vampiro. Sobra decir que Blade quería matarlo, pero nunca se le hizo. Hannibal había sido convertido por Deacon Frost (¿este tipo era más malo que el mismo Drácula, o qué?) Con el tiempo, su sociedad se hizo más y más sólida hasta que Blade comprendió que no todos los vampiros son malos, o por lo menos que éste en particular no lo era. Al final, ambos logran encontrar a Frost, quien murió en una explosión después de la consabida batalla y las recriminaciones típicas de "tú dejaste a mi mamá como pasita" y cosas así, ya saben. Lo que sucedió es que al morirse (¡¡¡finalmente!!!) Frost, Blade pudo por fin descansar, puesto que ya había vengado a su madre.
Blade es un peleador tremendamente fiero, para emparejar la situación al enfrentarse con entes inmortales que pueden aplastarle el cráneo con tres dedos; es increíblemente hábil con los cuchillos de madera que usa para matar a los no-muertos (una buena variación de la típica estaca, por lo menos), y además

BLADE BLADE BLADE

es inmune a la mordida de los vampiros (o sea, no puede ser convertido en uno).

A raíz del tremendo exitazo que fue Tomb of Dracula, varios de los personajes hicieron apariciones especiales en diversos títulos de Marvel, incluido al mismo Drácula en X-Men, Avengers, Doctor Strange y otros títulos más.

Blade y Hannibal King obtuvieron su propia serie, llamada Nightstalkers (Acechadores Nocturnos). En ella compartían el crédito con Frank Drake (otro personaje regular de Tomb of Dracula), quien era un verdadero cobarde y para colmo tenía que lidiar con el conocimiento de que la sangre de Drácula corría por sus venas, lo cual desde luego no le hacía ni la más mínima gracia al tipo.

En 1995 Blade recibió por fin su propio título: Blade, the Vampire Hunter (¡Buffy, aprende del maestro!), en el que continúa con su perpetua venganza en contra de todo aquel que no salga a la playa a asolearse, le guste el negro o el rojo y no coma comida italiana (porque tiene mucho ajo); y un par de años después se estrenó la película, con Wesley Snipes como Blade. Blade es un típico personaje de cómic: Traumado a más no poder y sufriendo eternamente porque "pasó la mosca" (en este caso sería porque pasó la mosca y al mono éste le pareció ver que el bicho tenía grandes colmillos y sus alas parecían una capa siniestra, además de que esos ojos rojos estaban inyectados de sangre porque seguramente se acababa de chupar a una víctima inocente y... y creo que ya me callo).

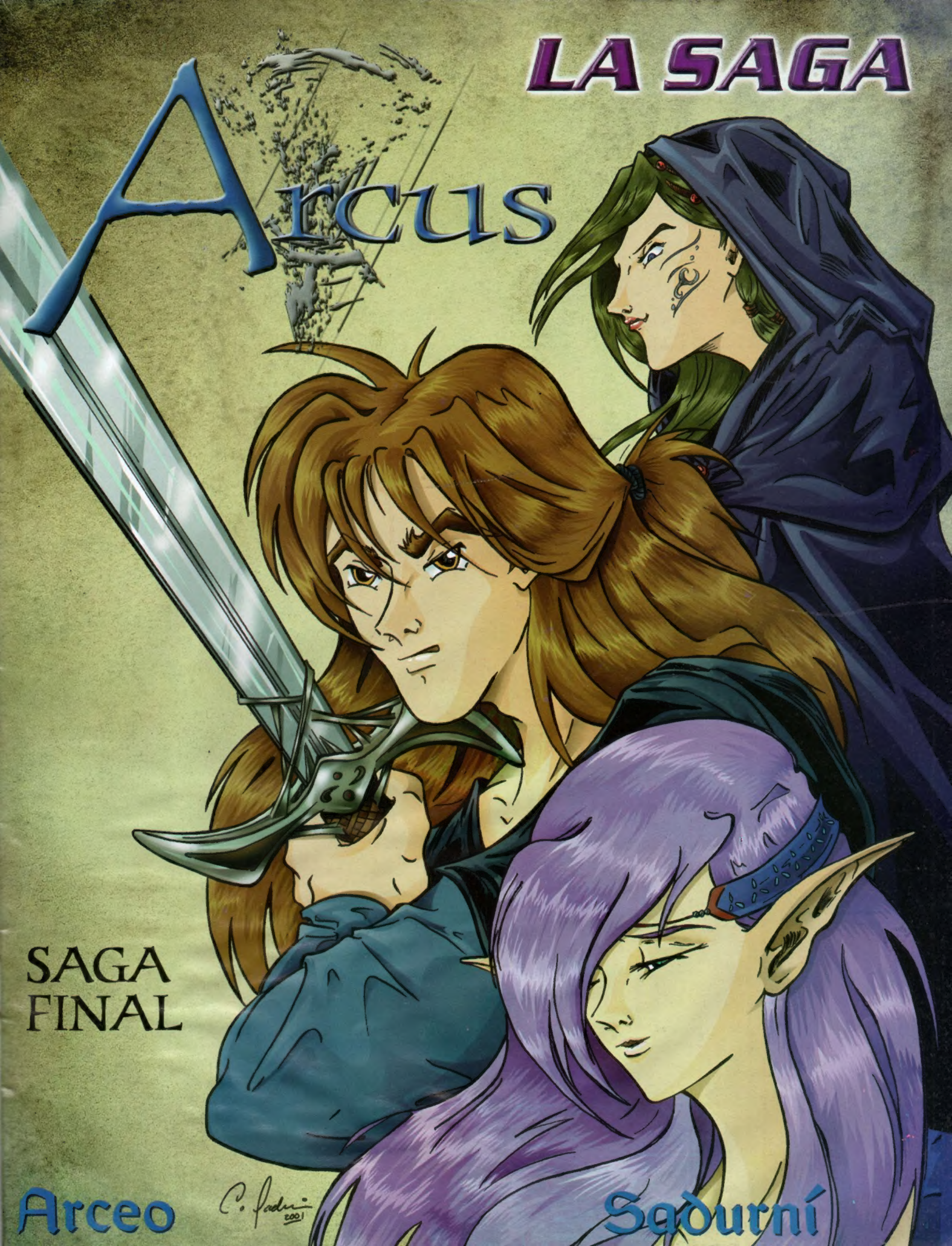
Tomb of Dracula ha sido la serie con un villano como protagonista que más ha durado en la historia del Noveno Arte, y era de esperarse que de semejante buena historia salieran buenos personajes. Blade es la prueba fehaciente de ello, aunque al principio no era más que otro sufrido más, el tiempo y los buenos argumentos (y argumentistas) lo dotaron de una personalidad bien definida, que a fin de cuentas es lo que define a un buen personaje, ¿o no?

Bueno, pues ya sólo me queda pasarles el chisme al costo: Está por estrenarse la segunda película de Blade: Blade 2. Si les gustan los comics, los vampiros o los vampiros de cómic, no pueden perdérsela.

DERECHOS RESERVADOS
© Marvel Characters Inc.

LA SAGA

Arcus



SAGA FINAL

Arceo

Sgdurní

Galería

En esta ocasión, Goji se puso triste ya que no publicamos ningún dibujo de Sakura, ¿cómo ven la selección de ahora?

1) Lucía Raquel Mata Rojas
Naucalpan, Edo. de México

2) Mayra Magdalena Bass Galván
Piedras Negras, Coahuila

3) Aarón Christopher Hndez. R.
Izamal, Yucatán

4) Marcos Medellín Marquez
Cd. Juárez, Chihuahua

5) Lock C. N. Cross
Escobedo, Nuevo León

16) Rodrigo García Armenta
México D. F.

7) Paula Ibarra Gallardo
Nieves, Zacatecas

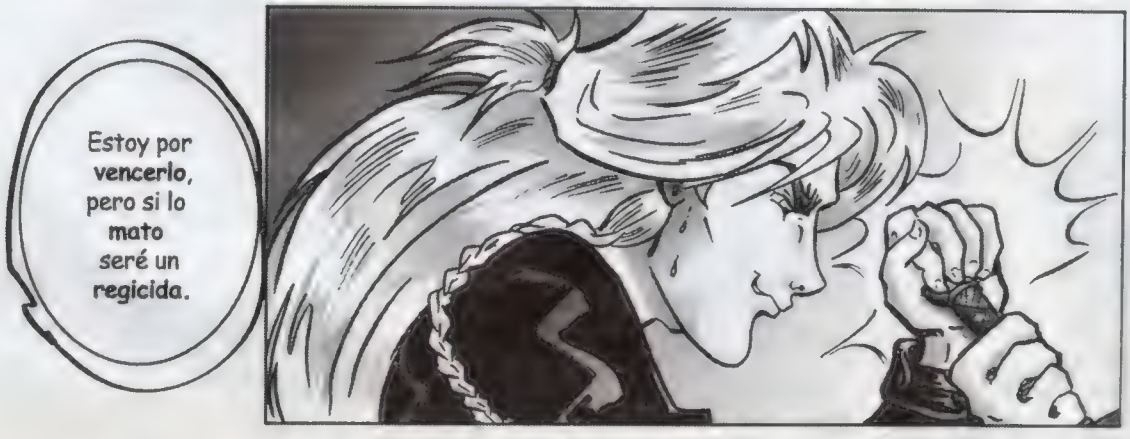
8) Laura Elena Portillo Vázquez
México, D. F.

9) Josué Martínez Flores
México, D. F.

Adelante, rey elfo... ¡Usa esa espada!
El rey Erset hará una masacre... ¡Si no lo detengo!
¿Tú eres el mercenarioal que llaman ARCUS? ¡Será un honor mandar tu alma a un infierno del que no salga!
Arcus
Concepto original, historia y guión: Martín Arceo
Diseño de personajes, lapices, tintas y portada: Cynthia Sadurní
1
Círculo de traiciones....
parte3

clang
clang
Sus movimientos su mirada... ¡Lo poseyó un demonio!

¡Eres más hábil con tu espada de lo que imaginé!
AF
PA
No blando un acero cualquiera... Lo forjaron los enanos en una montaña de fuego, o eso me han dicho.
GHH!!
¡¡AAR

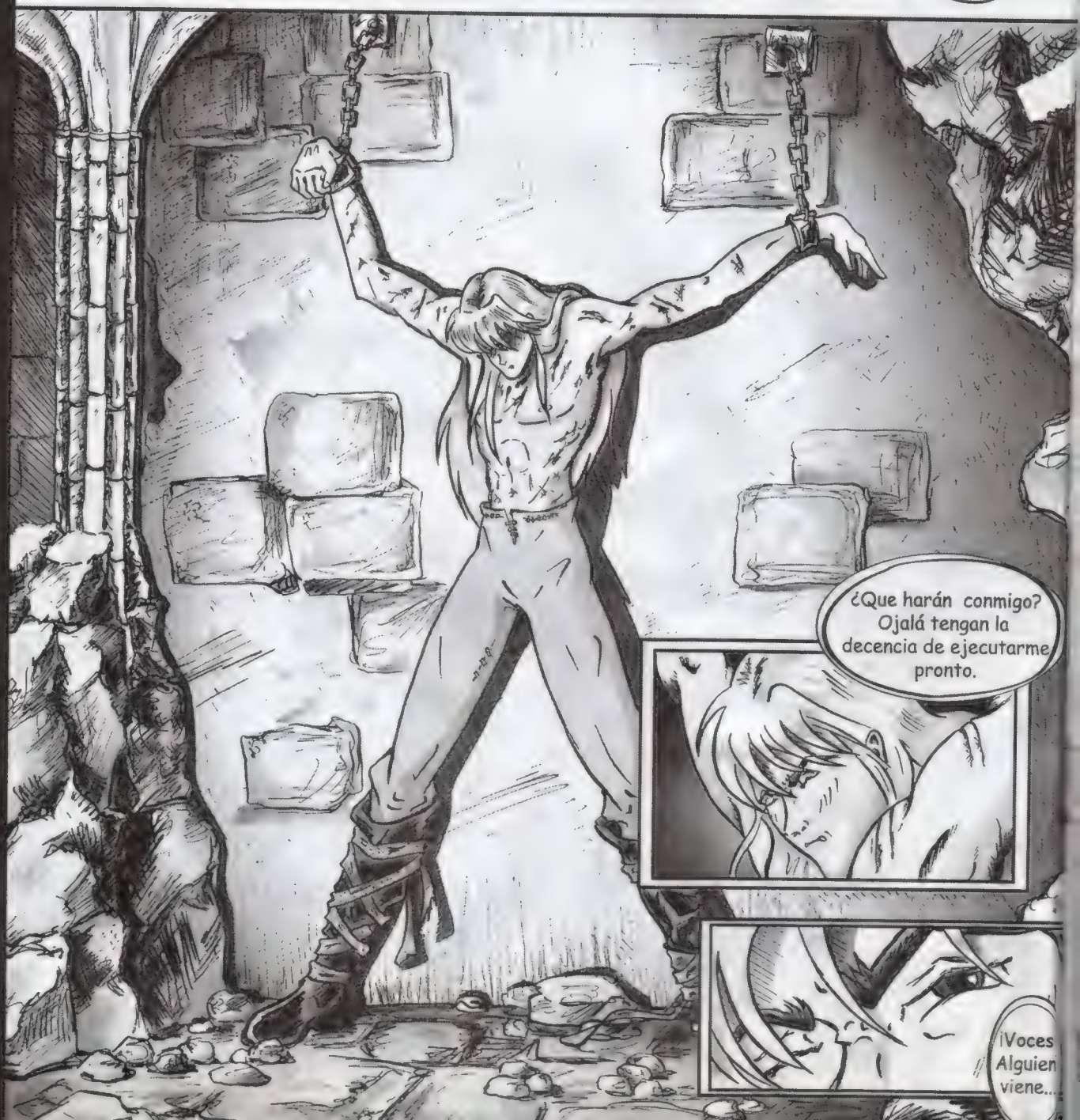

Estoy por vencerlo, pero si lo mato seré un regicida.

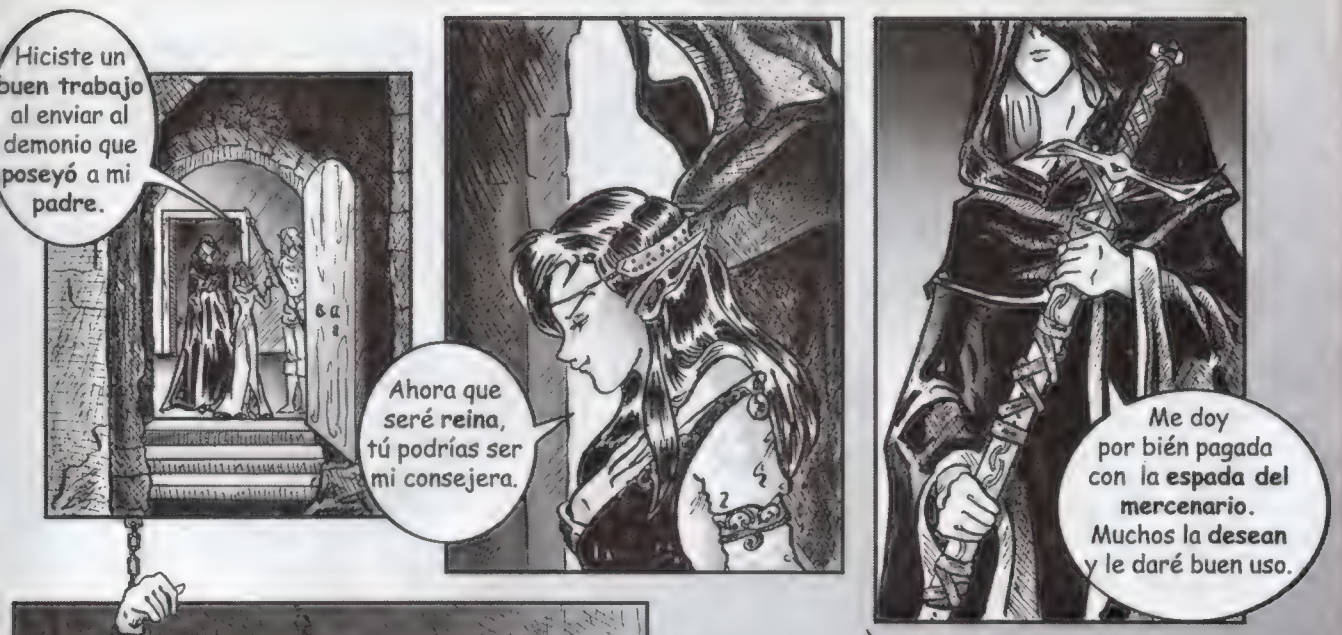
¡AAARRGHH!
Cumplí mi misión, esa hechicera no me molestará durante un buen rato.
El d-demonio que me poseyó... ¡L-lo envió Khidra...!
¡Por las guardianas, habló bajo y seguro fui el único en oírlo!
¿Padre...?
¡Prendan al regicida! ¡Lo ordena su nueva REINA!

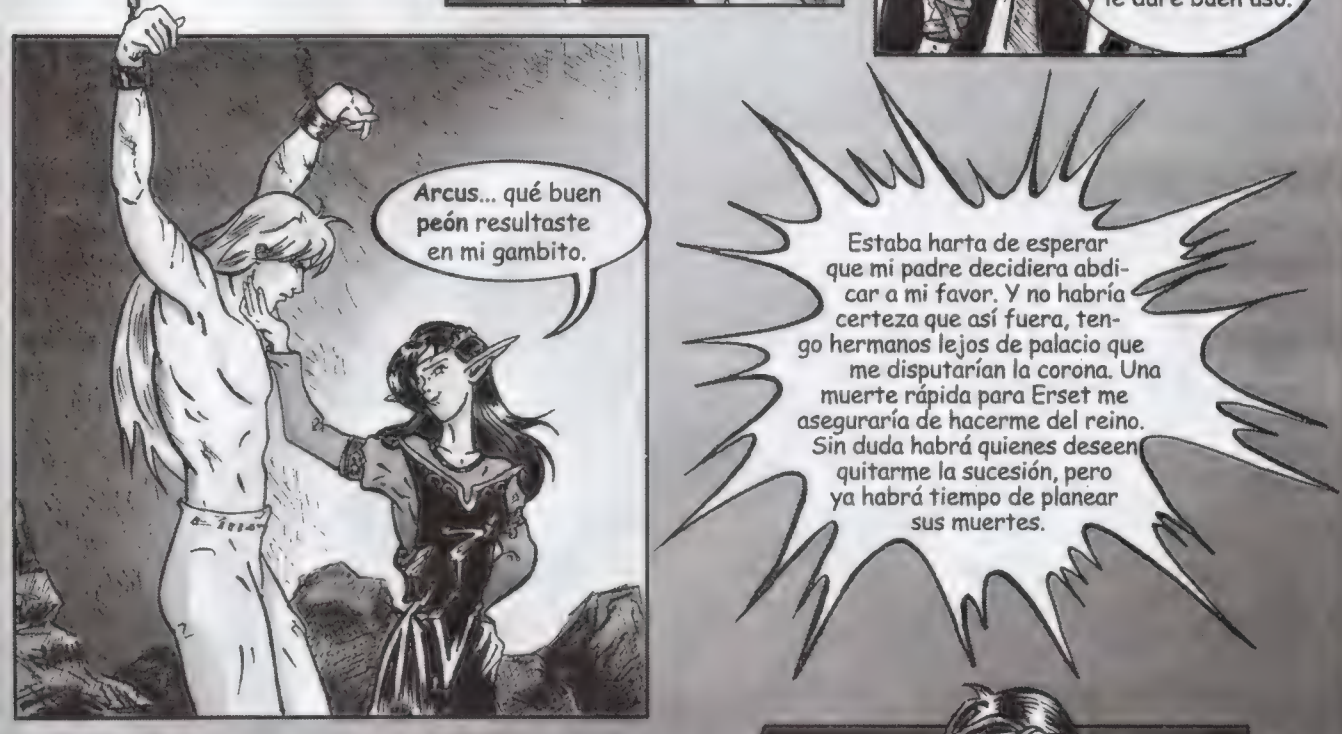
A la orden prince-
¡Reina Naara!

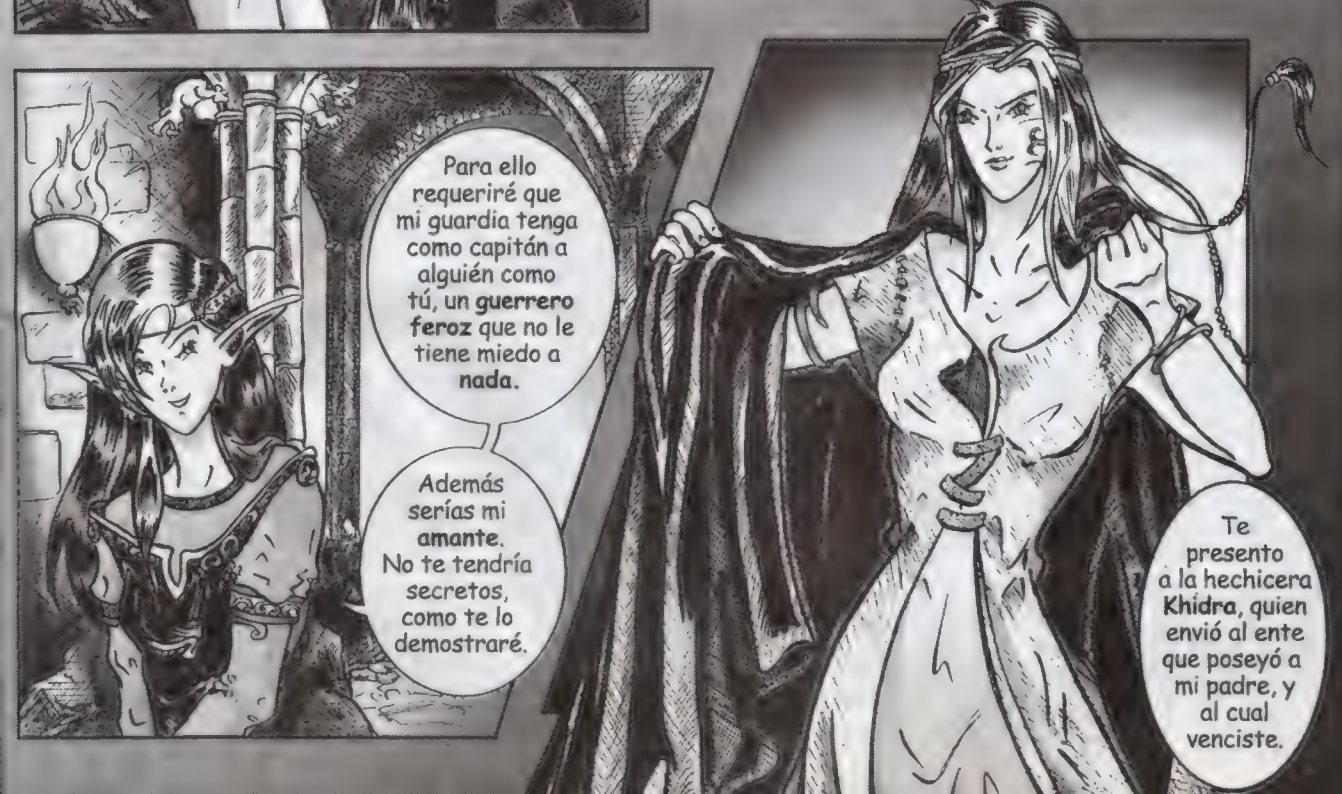
!
Puedo someter a algunos... ¡pero no todos a la vez!

¡Todo va como lo planeé!


¿Que harán conmigo? Ojalá tengan la decencia de ejecutarme pronto.
¡Voces Alguien viene...

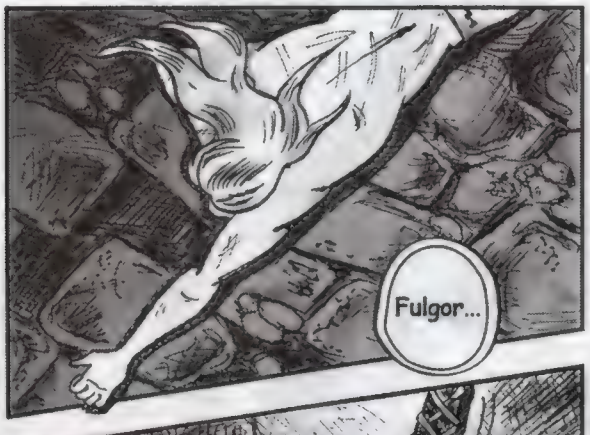

Hiciste un buen trabajo al enviar al demonio que poseyó a mi padre.
Ahora que seré reina, tú podrías ser mi consejera.
Me doy por bién pagada con la espada del mercenario. Muchos la desean y le daré buen uso.

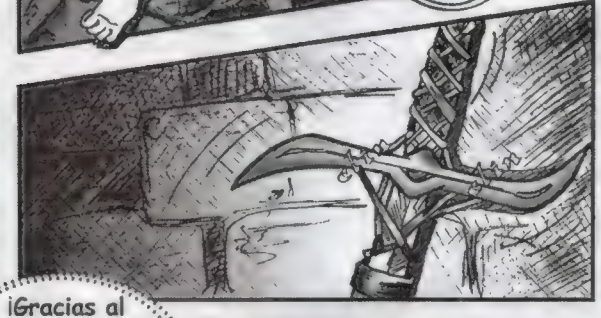

Arcus... qué buen peón resultaste en mi gambito.
Estaba harta de esperar que mi padre decidiera abdicar a mi favor. Y no habría certeza que así fuera, tengo hermanos lejos de palacio que me disputarían la corona. Una muerte rápida para Erset me aseguraría de hacerme del reino. Sin duda habrá quienes deseen quitarme la sucesión, pero ya habrá tiempo de planear sus muertes.

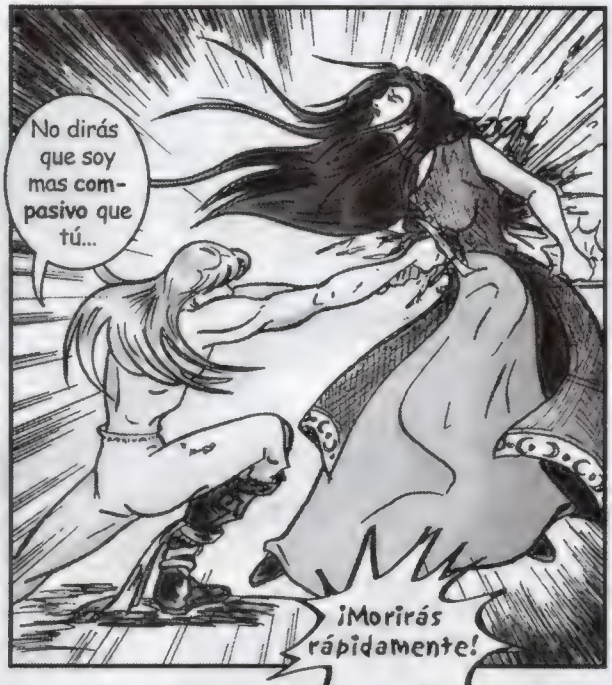

Para ello requeriré que mi guardia tenga como capitán a alguién como tú, un guerrero feroz que no le tiene miedo a nada.
Además serías mi amante. No te tendría secretos, como te lo demostraré.
Te presento a la hechicera Khidra, quien envió al ente que poseyó a mi padre, y al cual venciste.

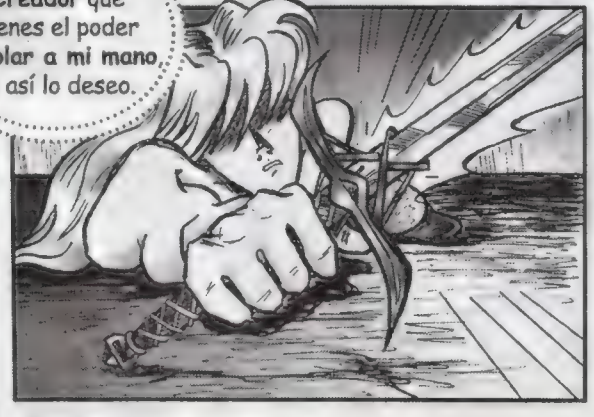
Sigue, quizá me convenzas.
Podrías enseñarme lo que dicen hadas y mujeres humanas que sabes del amor...
Dices bien, mujeres humanas...
las elfas no me atraen, ¡Y tú menos!
¡Insolente imbecil!
SLAP
Mátalo, Khidra. ¡Y si dices una palabra de cuanto oíste...!
No te apures, Naara.
Veamos... ¿Cómo puedo hacerte sufrir más antes de matarte?
SNAP

¡Vamos, Arcus!
¡Múestrame qué tanto resistes a mi magia!
¡AAARR!


Fulgor...




No dirás que soy mas compasivo que tú...
¡Morirás rápidamente!


¡Gracias al Creador que tienes el poder de volar a mi mano, si así lo deseo.

No creo que me paguen por el tiempo que trabajé aquí... Pero estas joyas bastarán.

Me largaré de este reino... Si algún día llego a vengarme, no le bastarán a Naara diez vidas para arrepentirse.
¡Hola Ala Negra! ¿Me extrañaste?
¡Al menos llegué pronto a las caballerizas!
Lo importante es que salí con vida.
Dejé armadura y demás cosas.
¡Nada que no pueda sustituir al vender las joyas que me "dio" la bru
Ushon es un mundo muy grande y ardo en recorrerlo.
¡Que mil diablos se lleven a los elfos y su círculo de traiciones!
FIN

Por Hawk

SOUL REAVER

En esta edición les hemos preparado trucos y tips para un juego catalogado como clásico, Soul Reaver: Legacy of Kain.

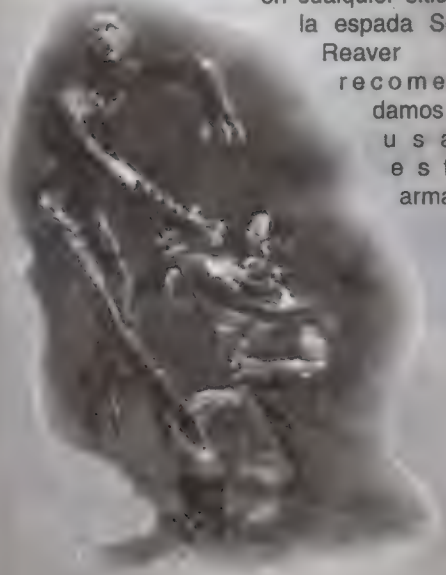
Situado en la oscura tierra de Nosgoth esta secuela de "Blood Omen" relata la historia de Raziel y su enfrentamiento con su propia raza.

Siendo jefe de uno de los clanes vampíricos, Raziel decide "evolucionar" por su cuenta creando alas en su espalda y se presenta ante su señor, Kain, para mostrarle su logro. Kain, al percatarse de esto se enfurece, pues no solo lo ha insultado por evolucionar y adquirir algo que él no posee, sino que ahora es el único capaz de volar.

A continuación les presentamos los trucos más sobresalientes de este juego y la forma de derrotar a cada uno de los jefes.

TODAS LAS HABILIDADES: Pausa el juego, mantén presionado L1 o R1 y sigue esta secuencia: Arriba(2), abajo, derecha(2), izquierda, círculo, derecha, izquierda, abajo.

Obtendrás las habilidades de nadar, escalar y cambiar de planos en cualquier sitio, y la espada Soul Reaver (te recomendamos no usar esta arma al pelear con Kain la primera vez, pues no le harás daño).



SALUD AL MÁXIMO: igual que el anterior, solo cambia la secuencia final por esta: derecha, círculo, abajo, arriba, abajo, arriba.

La espiral de salud será más grande.

MAGIA AL MÁXIMO: Lo mismo, pero ahora sigue esta secuencia: Triángulo, derecha, abajo, derecha, arriba, triángulo, izquierda.

REGENERAR SALUD: Como los anteriores y marca esta secuencia: abajo, círculo, arriba, izquierda, arriba, izquierda.

Tu espiral de salud se regenerará sin necesidad de consumir almas.

VENCER A LOS JEFES

MELCHIAH: En este caso deberás utilizar las puertas laterales, las cuales están enrejadas. Haz que la bestia te siga a una de ellas y entra por una de las ventanas situada arriba y a los lados de la reja. Una vez dentro ve a la palanca, muévela y mantén presionado el botón para mantener la reja abierta. Cuando Melchiah pase por debajo de la reja, suéltala y empálalo. Repite esto con la otra reja. Una vez hecho esto se debilitará así que entra al enorme circulo del centro y cuando entre dirígete a la palanca que esta junto al trono y actívala.

KAIN (primer encuentro): Este es mas fácil y es cuestión de rapidez y astucia. Kain aparecerá en distintos lugares y utilizara la Soul Reaver. Lo que tienes que hacer es "cazarlo" y golpearlo cuando aparezca. Hazlo tres veces y lo vencerás. Kain no puede ser golpeado con ningún objeto o arma, sólo con las manos.

ZEPHON: Para matar a esta araña primero acércate para provocarlo. Quítate cuando lance su pata y golpea la extremidad. Zephon pondrá un huevo, recógelo y dirígete a la entrada. Veras un cadáver con un lanzallamas encendido. Prende fuego al huevo, regresa y arrójarselo Repite esto tres veces.

MORLOCK: Solo acércate y golpéalo mientras esquivas sus ataques. Cuando este débil cárgalo y arrójale al agua.

RAHAB: Debes de romper las ocho ventanas circulares de la habitación. Con esto entrará la luz del sol y el enemigo morira. Con la Soul Reaver, si te paras en un pilar y dejas presionado triángulo, lanzaras una esfera de energía. Solo necesitas buena puntería.

DUMAH: Lo que tienes que hacer es te persiga hasta el horno que encendiste y obligarlo a que se sitúe en el centro, para que las llamas lo consuman.

KAIN (el encuentro final): No difiere mucho de la primera vez, pero en esta ocasión hay tres niveles. Cuando Kain aparezca en el primero, "cázalo" y golpéalo con la Soul Reaver. Kain se desplazará al nivel siguiente. Síguelo y repite la acción dos veces mas en los siguientes dos niveles.

DERECHOS RESERVADOS
© EIDOS

Por Héctor Cisneros

FUERZA

La Fuerza G.: cinco jóvenes valerosos que defienden la Tierra de los temibles enemigos del espacio y que han luchado por la justicia cerca de treinta años, tanto en Oriente como en Occidente.
Ahora en esta primavera, Image Comics publicará nuevas aventuras del equipo, con Alex Ross (Marvels, Kingdom Come, Superman: Paz en la Tierra) como director creativo. Y se editará en DVD el anime original y videos originales (OVA) de reciente producción.

Para las nuevas generaciones, estos justicieros son casi desconocidos; sin embargo, fueron pioneros de los animes de aventuras de ciencia-ficción, y gozaron de un buen éxito no sólo en Japón, también en Estados Unidos, América Latina y Europa. Pero ¿ustedes saben que la serie ha tenido diferentes versiones y nombres, dependiendo del lugar donde se ha exhibido? ¿Cómo surgió este grupo?

Gatchman en el comienzo

En 1972, el estudio de animación Tatsunoko Productions y el artista Tatsuo Yoshida, creador del popular Meteoro (conocido en Japón como Mach Go Go Go y en Estados Unidos como Speed Racer) y diseñador de los personajes de los videojuegos Final Fantasy, produjeron la serie Kagaku Ninjatai Gatchman (en español, El Equipo Científico Ninja Gatchman, y en inglés, Science Ninja Team Gatchman).
La historia se desarrolla en el año 2003, cuando la Tierra es amenazada por Galactor, un criminal cósmico armado con un ejército de espías, soldados enmascarados, robots, un poderoso arsenal bélico y El Controlador X, una forma inteligente de otra galaxia.

Para combatir a Galactor, el profesor Kozaburo Nambu de la Organización Científica Internacional, ha preparado su proyecto secreto: El Equipo Científico Ninja Gatchman. Se compone de cinco jóvenes entrenados especialmente, con habilidades extraordinarias, que utilizan disfraces de aves y vehículos sorprendentes, tienen sus propias armas pero también caracteres peculiares. Ellos son:

—**As Corazón Noble**(conocido también como Ken y Mark), es el líder del equipo y su integrante más valioso; viste como águila y ha recibido ayuda del misterioso piloto Impulso Rojo (quien resultó ser su padre).

—**Dirk Audaz** (también conocido como Joe y Jasón), es el segundo al mando, un hábil tirador y rebelde solitario; viste como cóndor. Debido a que Galactor mató a su familia, lo motiva la venganza y un espíritu conflictivo.

—**Ágata "Aggie" Juno** (conocida también como Princesa y Kelly), el único miembro femenino del grupo, es experta en tecnología y una chica independiente; viste como cisne, tiene un comedor y mantuvo relaciones muy cercanas con As y Dirk.

—**Autilio "Auty"** (también conocido como Ryu y Tiny), es el piloto de la sorprendente nave Fénix, la cual puede desde volar a velocidades supersónicas para surcar el espacio, hasta convertirse en submarino y ráfaga de fuego. Viste como lechuza y tiene un buen sentido del humor. Fue el único de los Gatchman con una familia estable y normal.

—**Avecilla** (también conocido como Jinpei y Keyop), es el más joven de los héroes, pues sólo tiene 10 años. Viste como gorrión y habla como sí hiciera gárgaras. Siempre trató a sus compañeros como su única familia.

Aunque parecía una típica serie de super

héroes, Gatchman no siempre tuvo finales felices, pues narró historias de evidente contenido para adultos, llenas de drama, violencia y un poco de sexo. Además presentaba escenas en las que se podía ver, por ejemplo, como As discutía muy a menudo con Dirk porque éste quería hacer las cosas a su manera y no respetaba las reglas, además de que solía regañar a Avecilla por involucrarse en problemas. Pero esto no es todo, en los últimos capítulos, el joven rebelde Dirk sacrifica su vida para detener la apocalíptica Operación Hoyo Negro del Controlador X. Aún así, el grupo sigue con cuatro miembros y el profesor Nambu hace su profético señalamiento: "alguien tan malo como Galactor se esconder en los corazones de las personas".

Después de 105 episodios, en 1974 dejó de transmitirse en la televisión japonesa para prepararse a ser exhibida alrededor del mundo. Pero Tatsunoko tuvo listas ahora nuevas aventuras de sus ninjas intergalácticos.

La batalla de los planetas

Entre 1978 y 1979, a raíz del boom de ciencia-ficción ocasionado por Star Wars, Tatsunoko estrena Gatchman II, que duró 52 capítulos.

Por otro lado, el productor estadounidense Sandy Frank obtuvo los derechos para exhibir el anime en su país, sin embargo, cambió la esencia de la serie: la transformó en una ópera espacial para toda la familia estilo La Guerra de las Galaxias, con una violencia moderada.

Revelando sólo 85 capítulos de los 105 originales, Frank re-tituló la serie como Battle of Planets (La Batalla de los Planetas; una clara referencia a Star Wars), que se estrenó en septiembre de 1978 en las pantallas estadounidenses.
En Japón, se produjo una nueva temporada bajo el nombre de Science Ninja Team Gatchman F (la "F" proviene de fighter, luchador en inglés), que duró 48 capítulos, de 1979 a 1980. En esos días, también se exhibió en Europa el anime original (en España, hasta salió a la venta un cómic) y América Latina (en México se transmitió vía canal 13).

Fuerza G. eternamente

Durante la década de los 80, la cadena estadounidense Turner Network realizó otra versión de Gatchman con el simple título de G-Force (Fuerza G). Aunque se volvieron a reciclar los anteriores 85 capítulos, éstos tenían más cambios, como por ejemplo una monótona música de sintetizador en lugar de la banda sonora original. En México, se exhibió a principios de los 90 por el canal 5, con el mismo doblaje aplicado a Robotech y a He-Man y Los Amos del Universo.

En años recientes, Saban Entertaiment (Power Rangers) fusionó Gatchman II y Gatchman F en una sola serie: Eagle Riders. Y se grabaron varios OVA con nuevos diseños de personajes y de mecha (robots y maquinarias) realizados por el artista Yasuomi Umezu.

De todos modos, el anime original es un clásico, y gracias a la magia del video y el DVD, se puede dar a conocer a los otakus del siglo XXI.

DERECHOS RESERVADOS:
© Tatsunoko Productions.

Por Carlos A. Martínez

Los Torneos de Tarjetas un Provechoso Hobbie

Los juegos de tarjetas coleccionables (CCG's por sus iniciales en inglés) han ganado miles de simpatizantes alrededor del mundo. Podemos notar esto en los títulos nuevos que cada año aparecen en el mercado, en las expansiones que los mantienen vigentes y, sobre todo, en los torneos que se realizan en todo el mundo.

En nuestro país, los torneos más populares y los que se han mantenido por más tiempo son del juego Magic: El Encuentro, que en un principio eran organizados por Grupo Comercializador e Importador Centauro, pero desde que la compañía juguetera Hasbro compró Wizards of the Coast (la empresa propietaria del Magic en su inicio), los torneos en México empezaron a realizarse por parte de Duelist Convocatory International o Convocatoria Internacional de Duelistas (en estos casos, un Duelista es un aficionado a este pasatiempo), mejor conocida como DCI.

Una de las características de DCI, es que mantiene un registro de todos los duelistas de México y, de acuerdo a su desempeño en los torneos de la organización, obtienen un puntaje que sirve para clasificarlos en una tabla general y así definir a los mejores jugadores de México. Estos jugadores son invitados a los torneos nacionales sin necesidad de pasar por las rondas eliminatorias, y DCI los lleva con todos sus gastos pagados si el evento se realiza en un lugar alejado de su residencia.

Los torneos se dan a conocer mediante convocatorias, que aparecen principalmente en tiendas especializadas y de cómics, lugares que los duelistas frecuentan normalmente.

LOS TORNEOS: EL CAMINO A LA VICTORIA

Entre los diferentes tipos de torneo que DCI organiza se encuentran:

LOS PRELANZAMIENTOS: Estos eventos son con el sencillo fin de promocionar una nueva expansión o juego, así que los duelistas sólo participan para probar las nuevas opciones (en el caso de las expansiones), o para conocer el potencial del nuevo juego. Los premios son tarjetas y productos del juego en cuestión.

LAS ELIMINATORIAS AL PRO TOUR: Se realizan en diferentes partes del mundo, y tienen el propósito de seleccionar a los mejores jugadores para competir en alguno de los Pro Tour.

EL PRO TOUR: Los cinco mejores duelistas de los torneos eliminatorios en cada país, más los sesenta primeros lugares en la clasificación mundial del DCI se dan cita en este torneo, donde al primer lugar se le otorgan 200,000 dólares en efectivo. Magic realiza cinco torneos de este tipo al año; cuatro de ellos en E.U.A. y el último en un país diferente cada año.

GRAND PRIX: Es similar al Pro Tour, pero aquí todos los jugadores que lo deseen pueden participar sin tener que pasar por alguna eliminatoria.

LOS REGIONALES: De estas competencias salen los mejores cuatro jugadores que irán al torneo estatal.

LOS ESTATALES: Los mejores jugadores regionales se enfrentan aquí, de donde nuevamente surgirán los mejores cuatro.

LOS NACIONALES: En estos torneos se escoge al equipo que representará al país en el torneo mundial, siendo titulares los tres primeros, y el cuarto un sustituto por si alguien no puede ir a competir.

CAMPEONATO MUNDIAL: Este es el plato fuerte de todos los torneos. Sólo se realiza una vez al año y de ahí saldrá un ganador, quien recibirá premios en efectivo y la gloria de ser el indiscutible Campeón del Magic.

Como verás, si sabes manejar bien tu afición ésta te puede dar jugosos frutos. Así que prepara tu mazo de cartas y juega sin dar ni pedir cuartel. Pero recuerda que tu afición nunca debe de convertirse en una obsesión. Nos vemos.

Por Aurea D. Freniere

Versalles no bara

HISTORIA FRANCESA RELATADA POR JAPON

Algunas de las series más populares de hoy en día son la revolucionaria Utena, X de CLAMP, el joven Detective Conan y Vampire Princess Miyu. Todas son descendientes directas de una serie que paso en televisión nacional a principios de los 80: Rosa de Versalles o Lady Oscar.

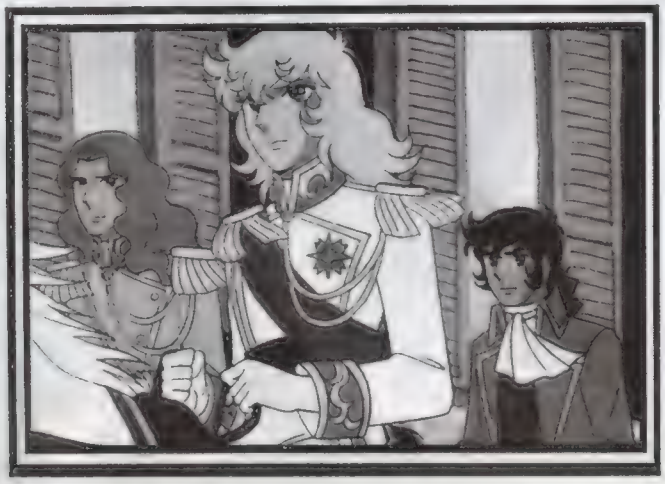
La trama de Rosa de Versalles es tan compleja como una clase de historia universal de la secundaria. En síntesis, Óscar Francois de Jarjeyes, capitán de la guardia real de la reina Maria Antonieta en la época de la Revolución Francesa, vive en carne propia todos los problemas que significa ser parte de la nobleza en tiempos de revolución, debe proteger a su reina, al mismo tiempo que ve cómo la nobleza está acabando con el pueblo y cómo muchos de sus amigos de la infancia se unen a los rebeldes con esperanza de lograr un mundo mejor para los campesinos. Y por si esto fuera poco, debe decidir entre su deber y el amor de su vida, André.

¡Ah!, pero la historia nos tiene una sorpresa, pues resulta que Óscar es en realidad una mujer, educada por sus padres para comportarse como un hombre, en una época en que las mujeres eran consideradas tan sólo un objeto de adorno, sin voz ni voto en la vida cotidiana. Esta fuerte heroína, quien se ganó el respeto de sus compañeros, sus seguidores y hasta de la Reina, fue el primer personaje de manga que tocara tan fríamente el tema de la discriminación a la mujer y la igualdad de los sexos.

Creada por Rioko Ikeda, Rosa de Versalles es considerada por muchos como el manga más influyente escrito en muchísimos años, apenas atrás del trabajo de Osamu Tezuka. Siendo Rioko una mangaka mujer, Rosa de Versalles es un ejemplo bastante clásico del Shojo, pero en lugar de salir por la tangente muy típica de los 70 —chico quiere a chica; nadie quiere que se amen; vivieron felices para siempre—, Ikeda trata temas de importancia y profundidad, demostrando que el Shojo no es sólo florecitas y corazones en el fondo. Esto fue lo que influyo fuertemente a las jóvenes mangakas de los 80 para que comenzaran a incluir otros temas en el shojo: desde el misterio (como en Clamp Campus Detectives), hasta el terror (la ya mencionada Vampire Princess Miyu o Pet Shop of Horrors).

El manga, de 9 volúmenes, se publicó en 1972 en la revista Margaret, y actualmente, a más de 25 años de existencia, ha sido reimpresa 53 veces, incluida una versión bilingüe en inglés y japonés. Fue la base de una serie de 40 episodios, dirigida por Osamu Dezaki (¿recuerdan a Remi?), con diseños de Shingo Araki (Saint Seiya; porque todos los caminos llevan a Seiya) y Michi Himeno. Ha sido doblada al francés, al inglés y al español, así como adaptada al cine en versión live-action (dirigida por el francés Jacques Demy) algo desconocida, pero cuyo soundtrack puede adquirirse con cierta facilidad. Curiosamente, la película está filmada en Versalles y todo el equipo es británico.
También existe una versión teatral muy especial de la compañía Takarazuka, donde todos los papeles son representados por mujeres. El grupo comenzó sus representaciones en 1974 y a la fecha siguen siendo muy taquilleras.

DERECHOS RESERVADOS
© Rioko Ikeda/TMS



Por: GOJI

LA MUJER MARAVILLA

1a. parte: Edad de Oro

Han pasado 60 años desde su creación, razón por la cual muchos la consideran la "abuelita de las superheroínas"; personaje controversial desde su origen y que ha pasado a convertirse en icono de la cultura popular del siglo XX; heroína que sería adoptada como símbolo de las feministas y que, a pesar de su "edad", como los buenos vinos, mejora con el tiempo. Sólo puede tratarse de la princesa Diana, mejor conocida como La Mujer Maravilla.

El origen de una leyenda

Durante los inicios de la Edad Dorada del cómic (principios de los 40), las mujeres eran reducidas a ser la damisela en peligro, inútil que debía esperar a ser salvada por el héroe. Antes de la creación de la Mujer Maravilla hubo algunos intentos por presentar heroínas con poderes (rayos X o invisibilidad), pero no fueron muy bien aceptadas por el público, porque carecían de personalidad.

Irónicamente, la máxima heroína del cómic no fue creada por un escritor de historietas, sino por un afamado psicólogo (en una época en que ellos eran los detractores más acérrimos de las historietas). El doctor William Moulton Marston (el inventor del polígrafo, o "detector de mentiras"), al darse cuenta que cada mes se vendían aproximadamente 12 millones de ejemplares (de diferentes comics) en EE.UU., vio en las historietas el medio ideal para difundir sus ideas sobre la sumisión, la dominación y la "superioridad femenina".

Pronto Moulton se pondría en contacto con el publicista M. Charles Gaines (editor en jefe de All American Comics), al cual le propondría la idea de crear una superheroína que venciera a los criminales con el poder de la dominación y que además les enseñara a respetar la autoridad y amar la sumisión. Entre ambos terminarían de dar forma al concepto de "Suprema, La Mujer Maravilla" (nombre original de la heroína en el primer borrador), y con la ayuda del dibujante H.G. Peter las ideas de Moulton por fin tomarían forma.

En 1941 la Mujer Maravilla haría su debut en el número 8 de All Star Comics. Moulton sería el encargado del guión, firmando con el seudónimo de "Charles Moulton" (combinación de su apellido y el nombre de su publicista, Gaines). Desde la primera historia, Moulton comenzaría a exponer sus teorías psicológicas, aunque tuvo que mezclarlas con las propagandas patrióticas de la época (durante la Segunda Guerra Mundial). Así pues, la Mujer Maravilla debía combatir contra los nazis y su lema de batalla era "manténganlos volando", mientras que su alter ego (Diana Prince) era una secretaria del ejército. Pronto, la Mujer Maravilla compitió en popularidad con superhéroes como Batman y Superman y en poco tiempo pasó de ser un personaje "invitado" en Action Comics a tener su propia historieta.

Sin embargo, a la par de su popularidad, la Mujer Maravilla se convertiría en un personaje polémico por las "extrañas" ideas que exponían sus historias, en una época tan puritana.

¿La mujer ma...soquista?

Como ya se mencionó, la Mujer Maravilla fue creada para exponer las ideas del doctor Moulton. En sus historias, los personajes principales (tanto héroes como villanos) eran mujeres a las cuales consideraba superiores a los hombres. Contradictoriamente, eran las mujeres las que siempre aparecían en situaciones peligrosas o humillantes. No sólo las villanas tenían "esclavas", sino que la Mujer Maravilla también tenía a su servicio chicas (siempre encadenadas) que la llamaban "mi adorada ama". Moulton trataba de demostrar con esto la diferencia entre un amo cruel (como Cheeta) y uno bondadoso (como la Mujer Maravilla) y su influencia (buena o mala) sobre las personas que las obedecían.

Para exponer sus teorías, Moulton se valió de múltiples escenas con mujeres atadas y encadenadas, al grado que el bondage ("chicas atadas") parecía el tema principal de la historieta y no la superioridad femenina. No faltaba historia hecha por Moulton en donde la Mujer Maravilla fuera atada o encadenada, sobre todo porque las debilidades de la princesa Diana eran el ser atada con su lazo mágico o que sus brazaletes fueran encadenados por un hombre.

Para muchos, las historias Bondage (un tema "adulto" y "morboso" para los años 40) fueron las que le dieron su popularidad a la Mujer Maravilla, además de que el doctor Moulton se ganó muchos detractores, en su mayoría mujeres, las cuales veían en las aventuras de la amazona un claro ejemplo de machismo y violencia contra las mujeres (que chasco para alguien que promovía la "superioridad femenina").

Como sea, el publicista M. C. Gaines sabía que el cómic de la Mujer Maravilla era un gran éxito de ventas, razón por la cual decidió que mientras Moulton escribiera el cómic podría mostrar todas las mujeres atadas que quisiera siempre y cuando dejara ganancia$. Aun así, el gusto de Moulton le duró poco, pues su vida llegaría a su fin el 2 de mayo de 1947; sin embargo permaneció fiel a sus ideas hasta el final, y en el número 28 (el último que escribiera Moulton) se mostrarían 75 escenas con mujeres atadas.

A pesar de que William Moulton Marston fue el "padre" de la Mujer Maravilla, casi nadie lo conoce en la actualidad, pues sólo realizó las historias de la amazona en sus primeros años (1941 a 1947), y a su muerte, la princesa Diana cayó en manos de otros creativos que no compartían (mejor dicho, no comprendían) las ideas de Moulton y que decidieron crear a una "nueva Mujer Maravilla".

C o n t i n u a r a . . .

DERECHOS RESERVADOS:
© DC Comics

Tratando de ser justa, intento contestar cartas de chavas y chavos por igual. Pero lo cierto es que los lectores están inconformes por el poco espacio que se le da al Buzón, así que esperamos sus sugerencias para mejorar esta sección. ¡Cooomenzamos!

Desde San Luis Potosí nos escribe nuestra amiga Laura y dice que sigamos echándole ganas a la revista, la cual le gusta mucho. (Bueno, en realidad dijo que la revista está de poca ma...) Termina esa frase y te mueres. Ejem, Laura dice que hay personas que critican su gusto por el anime y el manga (como sus padres), pero ella piensa que mientras su pasatiempo no afecte a los demás, no hay problema. (Claro... Además, si tus "papis" siguen regañándote, tú desquítate al rato mandándolos al asilo de ancianos, ñaca, ñaca.) Tú y tus locos consejos, Goji. Laura se confiesa como fanática de CLAMP y espera algún día poder dibujar como ese grupo de talentosas mangakas. Nuestra amiga nos pide incluir un poster con todos los galanes de los mangas, pues opina que son muy guapos y carismáticos. (Oye, Ángel, ¿y por qué no usamos para poster la imagen de tu "salva-pantallas") ¿Cuál? (Esa donde tienes a Trunks, Van Fanel y Darien en tanga de...) ¡GOOJI! Je, ya para terminar gracias por tu dibujo para Galería y esperamos que escribas pronto. Sayonara "tanga", digo, Laura.

Laura García López,
San Luis Potosí

Por Ángel Princess

BUZÓN

Nuestro cuate Pedro, de Mérida, Yucatán, dice ser un otaku de corazón, y nos felicita por todo el tiempo que llevamos en el gusto de nuestros lectores, y espera que nos superemos día con día. (¡Ah, no! ¡Milagros no!) Payaso. Pedro nos pide que hagamos fichas sobre los personajes de Evangelion y Escaflowne, y que hagamos un gran reportaje sobre la película de Video Girl Ai. Ah, por cierto, aclarando tu duda, la chava que aparece en el artículo de "Mitos y Leyendas de Japón" (num. 30) no es quien interpretó a Ai en la película. (Pero está igual de "buenota".) Ay, ¿dónde dejé el bozal? Pedro nos pide de favor que si vamos a hablar de los mangas que próximamente van a publicar en México, lo hagamos con un mes de anticipación (Ja, ja, ten fe.) Grrr. Nuestro cuate piensa que todas las sagas que aparecen en nuestra revista son muy buenas, excepto la de "Helga". (¿O sea que ni hablar de una segunda parte?) Chistoso. Pedro, gracias por tus sugerencias y por tu dibujo para Galería. Hasta pronto.

Pedro Candelario Pavón G.,
Mérida, Yucatán

Parece que Sakura se está volviendo muy popular, pues Rodrigo (Kohji) Cruz también se proclama como el fan #1 de esta serie. (Pero que necios, el fan #1 soy yo.) Calma, lagartija. Rodrigo incluso nos mandó un dibujo para Galería en el cual, según él, demuestra su "eterno amor a Sakura" (Jumn, lástima que ya me lo comí) Goji... (Es broma.) Kohji nos dice que le gustan mucho nuestros artículos y también pide que saquemos entrevistas a Cristina Hernández (Sakura) y Gaby Willert (Mei-Ling), dos de sus artistas de doblaje favoritas. Sobre tu pregunta de cómo conseguir mercancía de Sakura, puedes encontrarla en las tiendas de comics o en convenciones como La Mole o T.N.T. (Este cuate quiere todo de "Mi" Sakura, ¿verdad?) Calma, Goji; y pensar que Rodrigo dice que tú le das personalidad y estilo al buzón. (Gulp, vaya, de pronto Kohji me cae bien, je, je.) Lambiscón. Hasta la próxima, Rodrigo, y muchas gracias por tus porras.

Rodrigo (Kohji) Cruz Z.,
U. H. Manuel Rivera Anaya

Claudia Anai (alias Tomoyo-Chan) confiesa ser la fan #1 de Sakura. (NO, NO, NO, el fan #1 de Sakura soy yo.) Uf, Goji, otaku tenías que ser. En fin, Anai piensa que el grupo CLAMP son las reinas del shojo (en eso sí estoy de acuerdo.) Nuestra amiga comenta que se emocionó mucho cuando vio su dibujo publicado en la galería del num. 33. (Si, hasta se puso a dar de gritos y a saltar como una loca.) No exageres, dragón. Ejem, Anai dice que el único punto negativo de nuestra revista es que llega con retraso a Chihuahua, lo cual le molesta pues no le da oportunidad de participar en las promociones. (Como siempre, los distribuidores se pasan las quejas por el "arco del triunfo".) Que sutil, Goji. Anai, te prometemos más adelante hablar de las series que pides, también daremos consejos de cómo cuidar las figuras de Sakura y el libro y las cartas Clow, como los que tienes. Por cierto, sobre tu pregunta, hasta donde sabemos, las cartas Clow no sirven para el Tarot. (Y me lo dices después de que intenté "leerlas" por 16 horas, jumn.) Por tonto, dragón. Sayonara, Anai, y gracias por tus comentarios.

Claudia Anai (Tomoyo-Chan),
Chihuahua, Chihuahua

De lo Original a lo Pirata

¿DISFRUTAR MAS PAGANDO MENOS?

Uno de los negocios más fructíferos en nuestro país es, sin duda, la piratería. Es curioso ver cómo muchos artículos y productos llegan primero a los puestos ambulantes o negocios clandestinos que a las tiendas establecidas o centros comerciales; en cuanto algo o alguien se pone de moda o se vuelve negocio, de inmediato comienza a aparecer la piratería de sus productos.

Los videojuegos son una de las ramas preferidas de este negocio, desde el ya mítico NES las plataformas de juego y sus periféricos comenzaron a sufrir los estragos del mercado negro. Aparentemente la piratería es de gran ayuda para los consumidores de este género, pero si vemos a fondo podemos darnos cuenta que en realidad nos perjudica más de lo que imaginamos.

Plataformas plastipack: "Úsese una vez y tírelo"

Tomemos como ejemplo lo que sucedió con SONY y su consola. A raíz de la fuerte demanda que el Playstation tuvo, se inundó el mercado con consolas piratas que se ofrecían a precios más accesibles al público, sin embrago, después de algún tiempo comenzaron a parecer las consolas ensambladas, es decir, aquellas que no habían logrado pasar las pruebas de calidad y a las cuales les daban "una manita de gato" y las vendían como nuevas (venían en una caja de cartón blanca), pero después de algunas semanas dejaban de funcionar y te quedabas con un montón de chatarra, que era más caro mandar a reparar que comprar una nueva.

Existen innumerables consolas en el mercado negro que aunque aparentan ser nuevas, son en realidad aparatos reconstruidos para funcionar algunos meses, todo con el objeto de que al momento de la venta funcionen.

Juegos piratas

Sé lo que van a decirme: "Es mejor gastar 20 que pagar 300 por un juego que a lo mejor ni me va a gustar". De cierta forma tienen razón, sin embargo, déjenme preguntarles: ¿Cuántas veces han comprado un juego pirata que en realidad es un demo? ¿Cuántas veces el juego se ha trabado o brinca? ¿Cuántas veces se han encontrado con que el juego ni siquiera "corre"? ¿Cuántas veces al intentar reclamarle a la persona que se los vendió, ésta se hace mensa?. Si lo vemos fríamente y somos honestos, al momento de ir a comprar un juego pirata asumimos que es muy probable que no sirva y que ni

Di No A La Piratería

soñar que nos devuelvan el dinero o nos cambien el juego si esto pasa. La verdad sea dicha, muchas veces las empresas restringen la llegada de sus productos a lugares donde saben que la piratería puede dañar su imagen e inversión, mucho nos quejamos de que en las tiendas oficiales no encontramos nada, sin embrago continuamos comprando artículos piratas; esto es lo que motiva a las empresas a no mandar sus mejores productos a nuestro país.

El mismo de siempre

Si hay algo en que los mexicanos sobresalimos es en el cinismo. Las empresas piratas se han establecido con nombres e incluso logotipos como sí de originales se tratara; por ejemplo, está a la marca "Players", que en su desfachatez tiene como símbolo el mismo del equipo de baloncesto "Pacers" de Indiana, otros sólo tienen una letra como marca, e incluso existe una que tiene como símbolo una ridícula abejita, la marca "Gamestation"(que por cierto es el nombre de una consola en el mercado, la cual disfrazaron de Play, y no es más que un Famicom pirata), y una más con las siglas "PS".
Otra modalidad deplorable en los juegos piratas son los famosos "muchos en uno", que en teoría son una buena inversión, pero repetimos: sólo en teoria, pues si te fijas bien te darás cuenta de que pierdes más de lo que ganas; para empezar, la mayor parte de las veces los display son cortados, esto amén de que en ocasiones los finales se quitan e incluso hay juegos en los que la música está cambiada.

Para explicarnos mejor, en el juego 3 in 1 Street Fighter Party, supuestamente vienen los juegos EX plus y EX plus alfa, sin embargo al momento de acabarlos sólo te dan un final, no importa con quién termines el juego, siempre será el mismo, y esto realmente es molesto.
Hay cosas en los juegos originales que realmente motiva a comprarlos y que las copias no tienen; en el caso de Vagranstory, se hizo una promoción en la que al comprar tu juego original te regalaban un cómic realizado por el estudio TOP COW (Witchblade), dicho material sólo fue elaborado para esta promoción.

Son muchos los factores por los que comprar material original es, a la larga, una inversión mejor y más rentable: garantía, calidad y por supuesto los fabulosos booklet (el librito que incluyen todos los juegos originales), los cuales incluyen imágenes, explicaciones y, lo más importante, una tabla en la cual puedes escribir el tipo de juegos que te gustan, su dinámica e historia, así como el modo de juego, la cual envías a vuelta de correo. Este medio sirve para que las empresas sepan qué tipo de gustos tiene su publico, qué países son buenos para invertir y, sobre todo, a qué lugares les conviene enviar más y mejor material.
Cabe aclarar que no nos damos golpes de pecho, sólo tratamos de mostrarte el por qué la piratería, por donde le busques, daña más al consumidor de lo que parece; sin embargo, como siempre, la decisión es solamente suya, amigos.
Por esta ocasión nos despedimos, pero próximamente hablaremos de la piratería en los periféricos.
Esperamos que se diviertan mucho con sus juegos y les avisamos que pronto les daremos trucos para los títulos de Game Boy Advance.
Hasta la próxima, Bye.

PIRATES

X: EL ANIME

Cuando el Destino Domina Todo

Por ROMY VILLAMIL

Oscura, fría, cruel. Éstos son sólo algunos de los adjetivos más acercados para describir a X de CLAMP, una historia que se ha consagrado como una de las más grandes del manga. Creada por Nanase Ohkawa y magistralmente dibujada por Mokona Apapa, esta dramática historia ha supuesto otro de los grandes éxitos de CLAMP y se ha compilado en cerca de 14 volúmenes de manga, del que ya hemos hablado en números anteriores de Conexión Manga. Pero X no sólo es una serie de manga, también existe anime de esta genial historia, del cual hablaremos hoy.

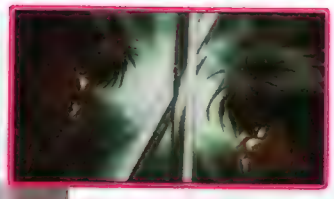
De X (X-1999 en América) existe una película dirigida por Rin Taro y con diseños de Nobuteru Yuuki (Escaflowne, Lodoss War, entre otras), la cual resume en 105 minutos la historia de manera magistral. La ambientación de la historia se desenvuelve en un ambiente místico y oscuro lleno de miseria y violencia.

La historia

Kamui Shiro, joven de 16 años, vuelve a Tokio después de la trágica muerte de su madre en un incendio. Al llegar, lo primero que lo sorprende es ver a dos tipos agarrándose hasta con la cubeta de un modo brutal (Seishiro y Subaru). Sin embargo, lo único que le importa es volver a ver a Kotori y Fuuma, sus dos amigos de la infancia, mismos que prometió a su madre proteger hasta el fin. Sin embargo, las cosas no le van a resultar tan fáciles a nuestro niño, pues Sellos y Heraldos (o Dragones del Cielo y la Tierra) lo están esperando para unirlo a sus bandos, que están compuestos por gente con poderes excepcionales que buscan purificar la Tierra cada uno a su manera. Así, mientras los Dragones del Cielo buscan purificar a la Tierra y a la humanidad, los Dragones de la Tierra piensan que sólo destruyendo a la humanidad la Tierra volverá a su estado de perfección. Sin embargo, sus poderes están muy nivelados y buscan al elegido que inclinará la balanza a su favor. Éste es, lógicamente, Kamui, quien no desea saber nada de guerras ni de fines del mundo y sólo quiere ver de nuevo a sus adorados amigos. Al darse cuenta de esto, y tras varios intentos fallidos de unirlo a su causa, los equipos utilizan a Kotori y Fuuma para atraer a Kamui. Tras varios ataques y que Fuuma es raptado por los Dragones de la Tierra, Kamui decide unirse a los Dragones del Cielo, quienes son amigables y gentiles con él. Fuuma, por su lado, es sometido a un cruel lavado cerebral por parte de Kanoe, la sexy líder de los Dragones de la Tierra, quien, a fuerza de convencimiento, logra que Fuuma enloquezca y crea que él es Kamui. Enloquecido, Fuma mata a la dulce Kotori delante de Kamui, quien ahora no duda y se une a la guerra. Los combates y las muertes se van dando a una velocidad alarmante, y poco a poco todos los miembros de ambos bandos van sucumbiendo hasta que sólo quedan dos: Kamui y Fuuma.

El combate es desigual, ya que mientras Fuuma ataca a matar convencido que su oponente es un impostor, Kamui no quiere dañar a aquel a quien juró proteger. Pero todos los intentos son en vano y Kamui termina matando a Fuuma, adolorido porque no protegió a los seres que amaba.

La historia retoma bastante bien el manga y es suficiente-



mente fiel al argumento. El final que nos ofrece es el que quizá será el del manga, aunque con los vuelcos que ha dado la historia, ya nada es seguro.

El mundo de X

En esta historia no hay princesitas bonitas ni frases tiernas. X es una historia muy oscura, cimentada y compleja donde cada personaje es más complejo de lo que parece. En X, al igual que en RG Veda, el destino es una clave fundamental para el desarrollo argumental, ya que los destinos de todos estaban predeterminados: Kamui estaba obligado a unirse a un bando aun en contra de su voluntad; Fuuma, estaba destinado a ser el Némesis eterno de Kamui, ya que no importando el bando al que Kamui se uniera, Fuuma se uniría al lado contrario para pelear contra su mejor amigo; Sorata, por su parte, estaba destinado a morir por la mujer que amase. Con ejemplos como éstos, CLAMP nos demuestra la ironía con que manipula a sus personajes; una manera de guiarlos a través de la historia que culmina de un modo sardónico y cruel, como una especie de diversión macabra.

Un punto muy a favor de esta historia es, sin duda, la aparición de los kekkai o barreras. Éstos son campos de energía creados psíquicamente por los beligerantes (por lo general es un Dragón del Cielo quien la pone), que sirven a manera de campo de batalla y donde los conten-dientes pueden hacer y deshacer a su gusto. El resultado de la batalla decide también las consecuencias sobre el mundo mortal: si aquel que puso el kekkai resulta vencedor, los daños efectuados durante la batalla se anulan y el mundo mortal sigue como si nada. Si, por el contrario, es vencido, todos los daños perpetrados durante la batalla ocurren en realidad y aquello resulta un gran desastre. Cada kekkai posee una forma diferente dependiendo de quien lo ponga. Así pues, la barrera puede ser una pirámide, una estrella, una esfera, etcétera.

Uno de los puntos más curiosos de X es el uso de cameos por parte de la autora (un cameo es la aparición de un personaje de otra serie, una especie de "invitado especial"), como es el caso de Seishiro y Subaru de Tokio Babylon, quienes son los tipos que Kamui ve al inicio de la película.

La música

Punto y aparte en la película es el gran soundtrack escrito para ella. Compuesto por Yasuaki Shimizu, el soundtrack original de X contiene una música sórdida, vacía, sin grandes crescendos, pero con una solidez suficiente para recrear la atmósfera densa y dura de la historia. Campanas tubulares, oboes y cuerdas ofrecen al escucha un escenario hueco y deprimente, un vacío y soledad monumental llenado sólo por el hermoso tema del final, Forever love, cuya ternura y tristeza suavizan el resto de los 22 cortes anteriores. La belleza de cada uno de los cortes incluidos en este álbum (23 en total) es descubierta sólo por aquel que se ha sentido solo. No recomendable cuando se está deprimido, pero sí para ambientar una partida de Call of Ctulhu.

La portada de tan magno soundtrack expone los perfiles de Kamui y Fuuma separados por la X y la espada de Kamui. Todo en fondo negro.

Aparte del soundtrack original existen varios CD alusivos a la película. A continuación una breve descripción de cada uno.

X Yochou The OVA

Alusivos al OVA, estos dos CD contienen cinco temas sencillos: Strenght, Yakusoku(promesa), tema interpretado por Kamui en un CD y por Fuuma en el otro, un diálogo entre Kamui y Fuuma y los temas Yakusoku y Strenght en sus versiones para karaoke.

X2: Canciones

Canciones alusivas al video X2, un video de anime bastante padre que sólo he visto en partes y cuya música, a diferencia de la de la película, es bastante rápida y muy al estilo J-pop.

Forever Love Single

Como su nombre lo indica, este CD contiene el single de

Forever love; no hay mucho de ciencia en esto.

X Carácter Files

Una colección de siete discos con drama alusivos a cada uno de los personajes; dos por CD, cada drama abarca cerca de 10 minutos y vienen en el siguiente orden:

—Carácter file 1: Yuzuriha y Sorata
—Caracter file 2: Seiichiro y Karen
—Carácter file 3: Satsuki y Subaru
—Carácter file 4: Nataku y Arashi
—Carácter file 5: Kusanagi y Kakyou
—Carácter file 6: Yuuto y Seishiro
—Caracter file 7: Fuuma y Kamui

Los personajes

Como ya he dicho, los personajes de X (al igual que los de las obras en general de CLAMP) son seres más complicados de lo que parece a simple vista, cada uno posee una psicología especial y tan bien cimentada, que ninguno queda en el aire o de relleno. Dado que la película dura sólo 105 minutos, no resulta fácil establecer a cada personaje con la misma solidez que en el manga, y lograr que en ese tiempo todos tengan su momento brillante, resulta bastante difícil, sin embargo, la perfecta dirección de Rin Taro logra que cada personaje luzca lo necesario sin opacar a los demás.

A continuación una breve semblanza de cada personaje. Disculpen si me llega a faltar alguno, pero es que el espacio es breve.

Kamui Shiro
El protagonista de nuestro cuento. Kamui es un joven de 16 años que vuelve a Tokio para cumplir la promesa que hizo a su madre de encargarse y cuidar de sus amigos. Sin embargo, su vuelta ya había sido vaticinada por monjes y videntes, y su presencia es el factor primordial para el resultado de una batalla de proporciones apocalípticas entre dos bandos sagrados: los Dragones del Cielo y los de la Tierra. Kamui es el factor clave para la salvación o destrucción de la humanidad, aunque él sólo desea una vida sencilla y quedarse con su amada Kotori.

Fuuma Monou
El mejor amigo y destinado Némesis de Kamui. Fuuma siempre ha velado por Kamui desde niños y lo ve como a su hermano menor. Su carácter es serio y reservado, siempre impávido. Fuuma se da cuenta que algo malo le sucede a su amigo y trata de averiguarlo. Esto lo hace caer en manos de los Dragones de la Tierra, quienes lo convierten en peón de su juego, llegando al grado de enloquecerlo.

Kotori Monou
Dulce, frágil, tierna, Kotori es la personificación misma de la dulzura. Kamui la quiere muchísimo —de hecho, cuando jugaban de niños, ambos decían que se casarían. Kamui quería ser "la esposa" de Kotori (¿?)—. Kotori, pese a su enfermedad progresiva y fatal, es una chica optimista y amable que se encarga con precisión de su casa tras la muerte de su madre. Aunque, claro, también será el cebo para atraer a Kamui, ya que ella es uno de sus puntos débiles. Su muerte resulta bastante dramática.

Hinoto
Una vidente ciega, líder de los Dragones del Cielo y hermana de Kanoe. Vive bajo el edificio de gobierno, donde desempeña la labor de leer la suerte a los dignatarios. En sus sueños ella ve que la salvación o destrucción del mundo dependen de Kamui, así que manda a sus 7 dragones (o Sellos) a buscar al elegido.

Sorata Ameshiro
Instruido desde pequeño en el templo Koya, Sorata sabía bien su misión de convertirse en Dragón del Cielo y proteger a la humanidad. Sin embargo, su destino le fue vaticinado de modo cruel: moriría por la mujer que amase. Cuando Sorata conoce a Arashi sabe que es ella por quien morirá; y se cumple su destino.

Arashi Kishuu
Seria y callada, Arashi es la mano derecha de Hinoto. Al igual que Sorata, fue criada en un templo desde pequeña. Ella es quien en todo momento trata de unir a Kamui a su bando, y, aunque lo niegue, Sorata le atrae cantidades.

Yuzuriha Nekou
Yuzuriha es la alegría de los Sellos. Esta jovencita de sólo 14 años, posee el poder del espíritu del perro, Inugami, que se manifiesta en un enorme can llamado Inuki, quien acompaña en todo momento a la simpática y festiva niña. Este can sólo puede ser visto por gente del mundo espiritual.

Karen Kasumi
Señora del fuego, Karen es parte de los Sellos y es una bella mujer con férreo carácter y sensualidad desbordante. Es prostituta y, curiosamente, Seishiro Aoki (otro de los Sellos) es su cliente.

Kanoe
Hermana menor de Hinoto y líder de los Dragones de la Tierra (o Heraldos). Kanoe es una mujer ambiciosa que funge como secretaria del alcalde de Tokio y que dispone de los recursos de la ciudad a su antojo. Su ambición la lleva a extremos y es ella quien lava el cerebro a Fuuma para unirlo a su grupo.

Satsuki Yatouji
Uno de los Heraldos. Esta delgadísima joven está obsesionada con las máquinas y ha creado un enorme complejo electrónico al que llama "La Bestia". Su obsesión la lleva a un grado tan enfermizo como hablarle a su máquina con más cariño que a cualquiera. Por supuesto, todo le sale contraproducente, pues su amada bestia acaba quitándole la vida. (Esta adepta virtual es un cameo de Satsuki, una de las integrantes de CLAMP.)

Nataku

Otro de los Heraldos. Nataku es resultado de un experimento científico: un clon desalmado, asexuado y sin sentimiento alguno. Una auténtica máquina de matar.

Como podemos ver, X es una obra sórdida y llena de misticismo. Nos faltó hablar de su intrínseca relación con el tarot, pero debido al espacio, nos vemos en la necesidad de cortar por hoy. Una cosa sí es segura y muy recomendable: vean la película, les aseguro que no se arrepentirán. X es una obra magna y genial. Muy recomendable y muy, muy impresionante.

Forever Love

Mou hitori de arukenai
toki no kaze ga tsuyo sugite
Ah kizutsuku koto nante
nareta hazu dakedo ima wa...

Ah kono mama dakishimete
nureta mama no kokoro o
kawari tsuzukeru kono toki ni
kawaranai ai ga arunara
Will you hold my heart
namida uketomete
mou koware souna All my heart

Forever Love Forever Dream
areru omoi dake ga
tanishiku setsunaku jikan o umezukusu
Oh Tell me why
All I see is blue in my heart
Will you stay with me
kaze ga sugi suru made
mata raretsu All my tears
Forever Love Forever Dream
Kono mama soba ni ite
yoru ke ni areru kokoro o dakishimete
Oh Stay with me

Ah subete ga owareba ii
owari no nai kono yori ni
Ah o umo no nante
nani mo nai anata dake
Forever Love Forever Dream
kono mama soba ni ite
yori ke ni onurieru kokoro o dakishimete
Ah Will you stay with me

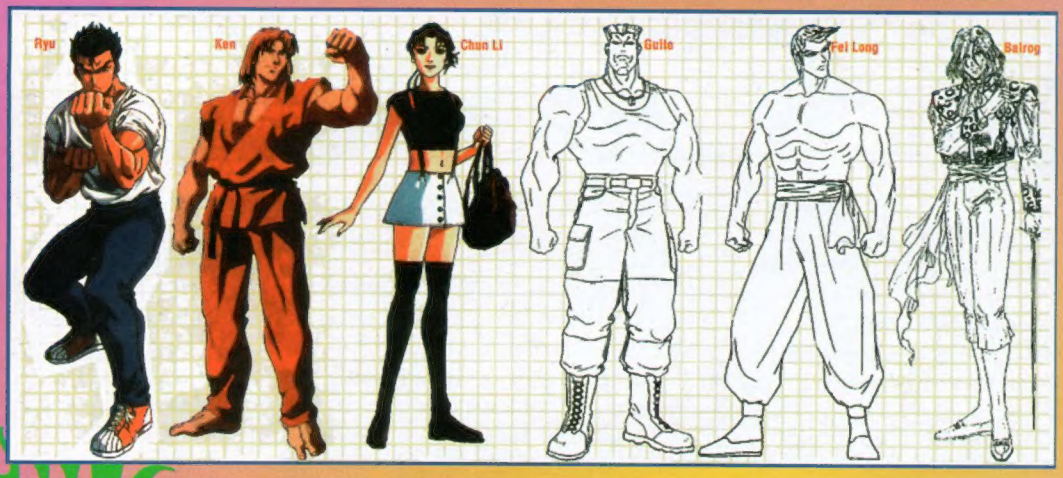
kaze ga sugi saru made
mou dare yori mo soba ni

Forever Love Forever Dream
kore ijo arukenai
Oh Tell my why Oh Tell me true
oshiete ikeru imi o
Forever Love Forever Dream
areru namida no naka
kagayaku kizetsu ga eien ni kawaru made
Forever Love

DERECHOS RESERVADOS
© CLAMP/Kodansha/Victor Ent.

DISEÑANDO PERSONAJES

Por ADALISA ZARATE



Cuando somos seguidores de un anime, nuestra colección de éste incluye no sólo todos los episodios grabados de la serie, también los posters disponibles, la colección de tarjetas y los volúmenes de la versión en manga cuidadosamente guardados en nuestro librero.

Sin embargo, sólo los muy curiosos se detienen a ver todos y cada uno de los créditos de su serie favorita, y es cuando descubren que si bien el manga original y la serie son de un mismo autor, el producto final parecería que es de otro, y de esto a menudo es responsable el encargado del diseño de personajes. En estos casos, el dibujo de nuestro preciado manga original termina por parecerse muy poco, o definitivamente nada, a la serie de la que nos enamoramos.

MACROSS 7

Pero comencemos por responder: "¿Qué es un diseñador de personajes?". Existen dos respuestas a esta pregunta, la sencilla y la extensa. La primera es que, simplemente, es la persona que diseña personajes para animación. Pero esta explicación no nos dice nada de lo que significa el difícil trabajo del character designer.

Pero extendámonos. En primer lugar, el diseñador de personajes trabaja usualmente

ATSUKO NAKAJIMA

con los personajes creados por alguien más (el autor original del manga en cuestión), es decir, debe interpretar el trabajo de otro artista para que sea apto para animarse. Esto implica que debe simplificar algunas líneas, quitar o agregar detalles y, por supuesto, cuidar mucho que aun cuando su estilo esté presente en los diseños, la imagen final siga fiel al manga original.

Un caso muy especial es, por ejemplo, el dibujo del estudio CLAMP. Kumiko Takahashi y Megumi Monnoen han sido las principales diseñadoras en series basadas en los mangas de las cuatro dibujantes más famosas de Japón. Kumiko comenzó con Tokyo Babilón, en la que es casi imposible distinguir entre la versión animada y la de manga, y actualmente terminó su trabajo en la serie de Card Captor Sakura, donde las piernas más largas y los peinados más definidos son su sello personal por sobre el estilo de Mokona Appapa (autora del manga). Por su parte, Megumi Monnoen sería desconocida en nuestro país de no ser porque fue ella la encargada de reproducir los expresivos dibujos de Magical Knight Ray Earth a la versión televisiva. (Y eso la convierte en la verdadera responsable del éxito de CLAMP en nuestro país, ¿no creen?.) Megumi respetó hasta la última línea del estilo CLAMP, de tal forma que personajes agregados como el guapo Innova, la malvada Debonair y la incomprendida Luz parecen salidos de la mismísima pluma de Appapa.

Un detalle curioso es que Kumiko Takahashi trabajó también en la serie Mermaid Scar, de Rumiko Takahashi (y no tienen parentesco), y su estilo es tan pulido que casi nadie creería que sus diseños se adaptaron tan bien tanto al estilo "simplista" de Rumiko como al detallado estilo de las CLAMP.

Otra diseñadora (¡hay muchas mujeres en el campo!) que ha trabajado con Rumiko es Atsuko Nakajima, quien tuviera el complicado trabajo de adaptar la serie de Ranma 1/2 al anime y retomar el trabajo para Maison Ikkoku (que originalmente lo realizó Yuji Morijama, famoso por Project A-ko), además de diseñar los personajes para el anime de ¡Estás bajo arresto! de Kosuke Fujishima

CHRONO TRIGGER

Algo que no debe olvidarse, es que para cada serie se hacen diferentes personajes, de tal manera que nadie confundiría a la bella Nabiki Saotome con, digamos, Natsumi de ¡Estás bajo arresto!

El diseñador de personajes no sólo debe aplicarse con los protagonistas de la serie, también debe trabajar con los personajes "secundarios" y los de fondo. En un manga, el mangaka (dibujante) puede simplemente insinuar una multitud con unas cuantas líneas y sombras bien colocadas, pero si en la animación se hace esto, la escena se verá cortada, mal dibujada e incompleta.

Por si eso fuera poco, el diseñador de personajes también es el responsable de las imágenes que se utilizarán para hacer famoso al anime en cuestión, volviéndose así ilustradores, pues si bien a veces sólo retrazan una imagen del autor original, en otras tienen que hacer la imagen desde cero.

Es necesario mencionar que algunas series no tienen un diseñador de personajes, sino varios, y esto tiene como consecuencia que el dibujo se vea sin continuidad y bastante fallido. Un ejemplo muy conocido en nuestro país son los famosos Caballeros del Zodiaco, quienes tuvieron nada menos que a ¡siete diseñadores de personajes!, entre los cuales se incluyen a la leyenda viviente Shingo Araki (Rosa de Versalles, entre sus muchas participaciones), Akemi Takada (Windaria o Érase una vez) y Tadao Kubota.

Sin embargo, el trabajo del diseñador de personajes es todavía más amplio. También son los encargados de crear personajes originales, cuando una serie no se basa en ningún manga. En este caso, es responsable de toda la identidad de la misma serie, del carisma de sus personajes (porque no importa lo bien escrita que esté una serie si los personajes no le agradan al público en una primera impresión) y lo identificables que puedan ser. Es en estas series donde los nombres de muchos de sus diseñadores comienzan a brillar, y algunos saltan a dibujar sus propios mangas, pero ésta es la excepción más que la regla.

Entre estos diseñadores no podemos dejar de mencionar a Haruhiko Mikimoto, responsable de éxitos de anime como Macross, Macross 7, Orguss 02 y Gunbuster. Él es estrictamente creador de personajes para series originales, aun cuando trabajó como ilustrador para la mega serie Gundam y diseñó los personajes para los Ova Guerra de Bolsillo, de la misma serie. Además Mikimoto es uno de esos casos de diseñador dedicado a dibujar manga, logrando cosechar varios éxitos como Marionette Generation y Macross 7: Trash, pero afirma que no se considera mangaka, pues casi no puede dedicarse a ello de tiempo completo y se tarda mucho para concluir las páginas necesarias para la entrega de cada mes.

Otro diseñador original muy famoso en nuestro país es Masami Obari, la pluma detrás de series de anime como Technoman, Fatal Fury y, por supuesto, Street Fighter. Es famoso por sus diseños de facciones angulares, sus hombres imposiblemente musculosos y sus mujeres muy bien proporcionadas. Además de estos tres éxitos, Obari incursionó como escritor en 1999 con la no tan afortunada Virus: Sergé.

A esta lista también se puede incluir Kenichi Sonoda, creador de Gunsmith Cats, quien por mucho tiempo fue el diseñador de personajes favorito de Estudio Gainax; con creaciones de diseños para los Ova autobiográficos Otaku no Video, así como Bubblegum Crisis, Bubblegum Crisis 2040 y la larga serie Gall Force.

Finalmente, no podemos olvidar los diseñadores de personajes para videojuegos, entre los cuales se cuentan grandes mangakas como Akira Toriyama (Crono Trigger, Dragon Quest) y Masamune Shirow (Londlock, Surami Siyou y Yamato Takeru); este campo les da gran libertad de incluir cualquier diseño, ya que al momento de digitalizarse, el dibujo grande o pequeño no pierde ningún detalle.

TRABAJO DE KENICHI SONODA

DERECHOS RESERVADOS:
Macross 7 Trash © Kadokawa
Chrono Trigger, © Akira Toriyama/Square
Street Fighter II V © CAPCOM/Group Tac/Yomiuri Telecasting Com.
Bubblegum Crisis © Youmex

-Este año el invitado especial al Festival será la Universidad Iberoamericana, dándonos a conocer todo aquello que represente a su comunidad universitaria.
-Para los aficionados a los juegos de rol, tendremos torneos internacionales de carácter oficial. ¡Saquen sus dotes histriónicas!
-A sí también tendremos el concurso de fotografía patrocinado por EPSON Y Antecámara. Busca las bases en www.antecamara.com o en la pagina de EPSON.
-Para aquellos que les fascina el doblaje y deseen conocer más al respecto, tendremos el Encuentro Nacional de Doblaje, Cartoons y Animación, no se lo pueden perder.
-Y Kaliman, personaje clásico de la historieta nacional, recibirá un homenaje especial, con conferencias, eventos multimedia y proyección de sus películas.
-Y para los más pequeños habrá talleres infantiles, cuentacuentos y mucha diversión.

Por nuestra parte, tus amigos de Editoposter, Vanguardia Editores y Conexión Manga también harán acto de presencia y, exclusivamente para los Socios del Club Conexión Manga, habrá una promoción especial: ¡Podrán entrar totalmente gratis presentando sólo su credencial del Club!
Además, todos aquellos que se presenten en nuestro stand con esta revista recibirán un regalo sorpresa. Y asiste a nuestras rifas especiales los días 13, 14, 20 y 21 de marzo.
Podrás también conocer a todos los que colaboran en Conexión Manga y en las revistas Dibujarte y La Saga Shojo, a quienes podrás pedirles autógrafos.

¿Ven a que nos referimos? Sería una locura perdérselo ya que la XXXI Feria Metropolitana del Libro Ciudad de México tiene algo para todos. Recuerden que el horario es de 9:00 a.m. a 9 p.m.

Si tienes cualquier duda o necesitas más información, dirígete a las siguientes direcciones electrónicas:
www.ormex.com/m_festival/htm
ferialibro@ormex.com

¡PROXIMAMENTE!

RENTA ?
LUZ ?
GASOLINA ?

NO...CUENTA

LO QUE CUENTA ES EL No.

50

DE Conexion MANGA

CON SU SUPERCUENTA:

ANIME	15%
MANGA	25%
COMIC	10%

¡EDICION DE COLECCION!

ESPERALO...